

家用电脑与游戏

2005
ISSUE.128
科学普及出版社

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

新玩意 移动娱乐2005 影音·游戏·生活

《魔兽世界》的第一道坎

仙剑，又见仙剑

——电视版《仙剑奇侠传》全面大点评

ESWC2005中国预选赛报名开始!
英杰十年:"英杰传"系列
周边:小神游情侣秀总决赛
漫画小说:废柴是怎样练成的

何苦做游戏

一位网游制作人的成长故事

侠盗猎车手:圣安德列斯
幻想三国志 II
明星志愿 III
手足兄弟连
帝国时代 III 探索纪元

零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
04>
9 771009 618053

内附新玩家别册

随身音乐:9款MP3随身听评荐
英特尔915至酷游戏体验平台
HP"畅游人"64位家用游戏PC
罗技MX1000无线激光鼠标
2.4GHz罗技"无限战斧"控制器
时尚魔力: 摩托罗拉MPx220 & A668

航海世纪·公会争霸
万王之王 II
飚车C.T.R
死亡之屋 III 惊悚攻略手册二合一
星球大战:旧共和国武士 II 主线全攻略
星际Online九大行星战区分析[一]
EQ II 永恒的使命 东方版揭秘
天堂 II 第三章 黑暗的崛起




xyq.163.com
梦幻西游
ON-LINE
最新资料片
美丽人生
乐在其中
争做 梦幻 栋梁之"财"
状元坊
结婚了没有?
人家官拜一品哦!
年轻有为啊!
好帅啊!
俸禄
梦幻勇夺人气霸主
国产网游实力非凡
看杂志 得惊喜
为了答谢广大读者，网易公司特准备了精美的礼品随机赠送给您！
只需登录，http://nie.163.com/88
并输入验证码：059，您将有机会得到意外惊喜哦！
網易 NETEASE
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼　传真：(020)85546362　销售热线：(020)85553771　商务电话：(020)85525859
广告联系：(020)83936163-6010　二级运营合作：(020)85525753　梦幻客服电话：(020)85543820　梦幻客服专用信箱：mhgm@service.netease.com


幻想春秋
ONLINE








生活搞怪


绿色任务


惬意交友


即时战斗



www.kingsoft.com
火爆内测中
万众期待
万人搞怪
cq.kingsoft.com
立即免费体验
幻想春秋详情请登录 cq.kingsoft.com
封神榜免费体验请登录 fs.kingsoft.com
《剑网——山河社稷》全新资料片震撼登场！详情请登录jx.kingsoft.com
珠海金山软件股份有限公司 北京金山软件有限公司 联系地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488
传真:010-82325655 网址:www.kingsoft.com 北京金山数字娱乐公司 客户服务热线:010-82331816 经销商订货热线:010-82325225/82325755
OEM业务热线:010-82334488-5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址support.kingsoft.com 邮购地址:北京市9605信箱(100086)
以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误.公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利.市场促销活动的解释权归金山公司.
KINGSOFT
北京金山软件有限公司

05年战国史诗巨作

国产天价网游

天骄

World of Qin 2

3月8日





地址：北京市海淀区学院路7号弘彧大厦七层
客服热线：010 － 82306868
传真：010 － 82306885
官网：www.tj2.com.cn


沈星
中国美女主持
激情代言《天骄II》
乱世英豪梦
天地儿女情
官方客户端下载地址：www.tj2.com.cn
账号:0503110109543
密码: AU2D6T
FEDERAL 连邦
Topstar®顶星
新一代中国制造
VIA K8T800 Chipset
顶星VIA-K8T800芯片主板为官方唯一指定游戏主板平台



2005年4月号 总128期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
执行主编：刘威
编辑部主任：梁华栋　罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：(010)88146003-30

项目总监：刘淑惠
广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

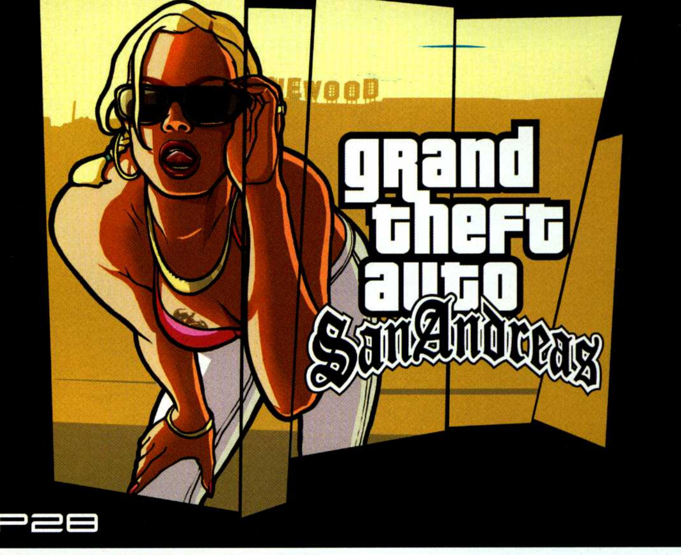
发行经理：王瑒
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：(021)58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。







电娱实况

游戏观点

第一频道

新作速递







WWW.COOLMAN.COM.CN
星际ONLINE
PlanetSide
全面扩大的CS战争
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Jetway 捷波
PlanetSide, SOE and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc.
in the United States and/or other countries. PlanetSide is operated in China under license from Sony Online Entertainment Inc.
to Coolman Entertainment Inc. ©2004 Sony Online Entertainment Inc. All rights reserved.

大浪来了

春节长假里网上忽然爆出“盛大收购新浪”的消息，整个IT圈像炸了窝，每个人都闲不住了。有的说江湖一统，有的道娱乐至死；有的说互联网黄金期改天换地，有的道成熟还是倒退这是个问题；有的说天作之合只羡鸳鸯不羡仙，有的道恶意收购强扭的瓜未必甜；有的说为什么股权分散心太软，有的道怎么办新浪诸公很受伤……做杂志的人，这么大的事件你没办法不去关注，可看多了铺天盖地的评论分析，着实有些心头烦恶，真应了那句：“人类的悲欢并不相通，我只觉得他们吵闹。”

其实事情很简单：盛大买了些新浪的股票，退可坐庄捞钱，进可抢班夺权，不过是一场资本的游戏。相形之下游戏圈里倒很安静，偶尔有人表示这是游戏业步入主流的标志，也有人说这事和游戏压根没什么关系。

后来新浪自己弄了个“盛大收购新浪股票”的专题，每天用红色字写些“新浪称……”、“盛大称……”，好像他们是冷眼旁观的局外人。再后来专题链接不再在新浪首页和新闻频道里出现，其它媒体也渐渐消停了，毕竟，再大的历史事件也得有风平浪静的时候。前些天，陈天桥在接受媒体采访时明确表示，对新浪的战略投资只是棋盘上的一步棋，他开始描述盛大帝国宏伟蓝图的某些细节，一个可能汇集英特尔、微软、广电、新浪、长虹等诸家之力，能够把电视变成一台联网电脑的“小盒子”令人浮想联翩，目眩神迷。不管叫IPTV、机顶盒还是网络接驳器，这个基本套用热了N年的3C融合理念的产品，在技术上实现功能一体化已经不是问题，未来前景将系于用户需求和消费理念等关键因素。

遥想当年，联想、长虹、海尔、裕兴等企业的雄心，在《挑战微软霸权》中各路观察家对“维纳斯计划”的忧心，如今看来都是有心栽花花不开；而陈天桥涉足网游看似无心插柳，却取了问鼎中原的枭雄之道。但如今盛大想趟IPTV这路浑水，在千家万户的客户和卧室上演诺曼底登陆，搞一场轰轰烈烈的全民娱乐运动，这触到了社会中坚阶层的心理防御底限。盛大可以收购新浪，但能收购中国家长们安身立命的观念和望子成龙的苦心吗？



小马
awei@playgamer.com





极限攻略

家游竞技场



MOBILE 地带

游戏科技

大话家游











新玩家 PLAY!GAMERS










广告索引






P1




KOK2.AIJOY.COM



万王之王2
KING of KINGS



天堂
浑沌的年代
至尊3D网游《天堂II》
无限包月轻松玩
安全绑定更放心
★只需游戏点数1000点便可转包月 ★帐号保镖《天堂II安全随身包》现已有售
www.lineage2.com.cn www.tiantang2.com.cn
NCsoft Corporation. Copyright © NCsoft Corporation. All Rights Reserved.
客服EMAIL:cs@lineage2.com.cn 客服电话：021-61006222 销售热线：021-51179692
NVIDIA
Runs great on
NCSOFT
sina 新浪

GDC 2005 落幕旧金山 新三大主机火拼预热

在美国旧金山举办的一年一度的游戏开发者会议（Game Developers Conference 2005）于3月11日圆满结束。会上强大的虚幻3引擎（Unreal Engine 3）及首款基于该引擎的游戏Robo Hordes震撼亮相。世嘉宣布收购制作“全面战争”系列的英国公司Creative Assembly。更令人瞩目的是，三大主机厂商分别透露了各自后续机种的一些情况。

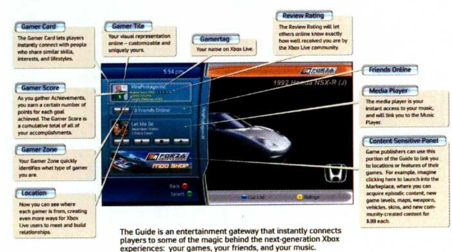
任天堂社长岩田聪在GDC的演讲中，首次披露了任天堂下一代主机“革命”（Revolution）的相关细节。“革命”将延续NGC的合作关系，与IBM及ATi共同研发。IBM将提供名为“百老汇”（Broadway）的CPU，ATi提供名为“好莱坞”（Hollywood）的图形处理器（GPU）。“革命”将兼容NGC游戏，内建Wi-Fi兼容的无线网络功能，可与NDS联机，并将与NDS预定推出的因特网联机计划结合在一起。

微软副总裁、Xbox事业部总监J Allard公布了新主机Xbox2的情况。Xbox2的CPU为3×3.0Ghz IBM PowerPC CPU，GPU将比目前PC上最新的ATi X800更先进，并支持DirectX 9.0 Shader Model 3.0，4倍于Xbox的256MB RAM，配备USB 2.0摄影机，支持Xbox Live与HDTV，便于进行网络浏览及媒体播放。

索尼则公布了PS3（暂名）采用的新一代高效能微处理器晶片“CELL”的相关资讯，确定PS3将采用OpenGL ES作为标准3D绘图应用程式开发介面（API）。

预计在5月的E3大展上，三家厂商将推出更详细的新主机资料，十分值得关注。

Next Generation Xbox Guide: Home



The Guide is an entertainment gateway that instantly connects players to some of the magic behind the next-generation Xbox experiences: your games, your friends, and your music.

Next Generation Xbox Guide: Gamer Profile



The Gamer Profile sums up all of a gamer's information, settings, and game play experience, and lets every player create a unique next generation Xbox identity. A player's Gamer Profile includes all their Achievements across all games, online and offline. Your Gamer Profile is presented in several ways, such as your Gamer Card in the Guide and more expansive views in game invite and matchmaking scenarios.

金山第三部网游大作面世 《幻想春秋 Online》瞄准Q版市场

3月11日，金山软件在京召开了第三部网络游戏大作《幻想春秋Online》首次媒体前瞻会，金山副总裁王峰公布金山三大游戏工作室2005年的开发计划，同时透露金山将延续家庭化网游梦想的战略，以轻松绿色的Q版大作《幻想春秋Online》为突破口，将金山三地五款网络游戏全面挺进家庭网游市场。

此次会上，雪藏一年的金山成都亚丁工作室潜心大作《幻想春秋Online》首度曝光，这款3月底展开内测的游戏是以中国春秋历史文化为背景的大型Q版网络游戏，被誉为首款集战斗、任务、休闲、交友、生活为一体的超级Q版网游。游戏独有三项创新系统“变音语音聊天系统”、“365成语绿色任务系统”和“房屋DIY系统”，游戏NPC对白将邀请国内一线明星进行真人配音，为国内第一款明星真人配音的网游大作。

业界普遍认为，2005年家庭用户将成为中国网络游戏下一个市场制高点。Q版网游市场特点非常鲜明，容易被家长和玩家接受，市场空间巨大，对此，金山推出“超级网游Q公园”概念的《幻想春秋Online》，将进一步巩固金山在家庭网游市场的占有率。金山烈火、西山居、亚丁三大工作室以历史、武侠、休闲为各自开发方向，《剑侠情缘》、《封神榜》、《幻想春秋Online》的先后成功将奠定金山公司作为国内最大的网游开发商的地位，使金山在“三地五款，百万在线”宏伟目标的征途上踏出坚实的步伐。



上海数字娱乐中心揭牌成立



2005年3月17日，上海数字娱乐中心宣告成立，并在徐汇区举行了成立大会暨揭牌仪式。

上海数字娱乐中心主任杨秋萍介绍说，上海数字娱乐中心将通过“版权服务中心”、“培训中心”和“资源交易中心”，打造一个推进上海地区乃至全国数字娱乐产业发展的公共服务平台。她表示，上海在我国目前数字娱乐产业的发展中已经显现出越来越重要的作用，这次成立的上海数字娱乐中心将为每一个在上海成长和发展着的数字娱乐企业提供服务。

上海市通信管理局局长张枢和上海市徐汇区人民政府区长孙潮到会祝贺，并发表讲话。两位领导希望上海数字娱乐中心能够积极引导数字娱乐产业的发展，并在数字娱乐技术研发和内容制作的企业培育、产业人力资源培训机构的支持、产业技术、资源平台建设和运作等方面进行不断的探索，为构建一个技术更领先、内容更健康、市场更规范、发展更和谐的数字娱乐产业作出贡献。

健康上网拒绝沉迷 挽救未成年人网络成瘾大行动开始

3月1日，为进一步深入贯彻落实《中共中央国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见》，由中央文明办、共青团中央、新闻出版总署和光明日报社联合主办，由中国青少年网络协会、中国出版工作者协会和光明日报社网络信息部联合承办的旨在帮助广大青少年戒除网络成瘾的“健康上网拒绝沉迷——挽救未成年人网络成瘾大行动”启动仪式暨新闻发布会在京隆重举行。

中央文明办、共青团中央、新闻出版总署、光明日报社等有关部委领导，游戏业界代表，家长代表，首都主要媒体代表和治疗网瘾问题的专家学者共70余人出席了会议。据新闻出版总署音像电子和网络管理司副司长寇晓伟介绍，本次活动的主要内容包括：开展青少年网络游戏情况普查；网游企业公布自律宣言；游戏媒体作出传播承诺；大力推动游戏人才的培养工作；组织开发“中华英雄谱”等优秀题材的网络游戏，增设绿色服务器，推荐适宜青少年的绿色游戏；加强网络技术的研发工作，保护青少年的合法权益，并使青少年免受不良信息的侵害；建设“未成年人绿色游戏体验专区”；编撰预防网络成瘾指南；召开社会各界人士参与的治疗网瘾座谈会；组建志愿者团运用即时通讯工具一对一结对子，开展“手拉手”活动；开展治疗网瘾青少年假期特别行动等。

据悉，此次活动从2005年3月1日起正式启动，并将在全国范围内长期开展，今年主要在北京、上海、重庆、天津、广州等大中城市率先展开。

台北电玩展评选揭晓 《新绝代双骄 Online》成最大赢家



在2月24日开展的2005台北电玩展会场，“2005 GAME STAR游戏之星选拔”得奖名单出炉，《新绝代双骄Online》（宇峻奥汀）荣获本届“年度大赏”等共8个奖项，包括台湾地区自制最佳在线游戏、最佳客户服务、最佳企划奖、最佳美术设计奖、最佳配乐音效奖、最佳制作人奖、特别奖项的年度大赏等，成为台湾地区2005年最大赢家，而大宇则以9项奖成为得奖最多的游戏公司。目前《新绝代双骄Online》已由智冠电子在内地代理，3月11日开始测试。

第三届网博会第一次新闻发布会在京召开

3月17日，“第三届网博会新闻发布会”在文化部会议厅召开。继去年10月第二届中国国际网络文化博览会成功落幕，网博会作为中国网络文化产业发展的一个重要盛会，得到了中央领导的高度重视及社会各界的广泛好评，真正把中国网络文化产业发展推上了一个新的台阶。在文化部的大力推动下，第三届网博会已定于2005年10月4日至10月6日在北京展览馆举办。展览面积近2万平米，展会将重点突出“创意中国，互联世界”这一鲜明主题，从而有力地推动中国网络文化产业深入发展，促进国际网络文化内容领域广泛合作。

本次发布会上，文化部就第三届网博会的整体内容作了介绍。本届网博会将在上届基础上增加展示面积，同时设立国家动漫游戏原创作品展示、国家原创人才教育培训展示、国际互动娱乐体验、国际数字艺术体验、国际数字技术交流及交易展示、国际数字数码产品展示、网吧设备应用及解决方案展示、中国连锁网吧百家示范店展示等主题展示区域。届时，将举办包括百家示范网吧评选、网络音乐大赛、网络游戏大赛、网络专业知识大赛、网络专业技术大赛、网络新闻评选、网博会优秀品牌推荐评选以及中国网吧行业普查、首届国家原创数字艺术大奖等多种精彩活动。





目标顶星战略携手 千万巨奖创跨行业合作记录



2月23日，目标软件和深圳顶星科技有限公司联合举行"目标·顶星战略合作暨《天骄Ⅱ》全国推广正式启动"的新闻发布会，宣布两家正式达成战略联盟，启动"2005《天骄Ⅱ》普及风暴"活动。同时，目标软件宣布了2005年网络战略：2005年目标软件将再投5000万用于网络游戏技术研发，目标软件由网络游戏研发提供商正式转型为一家集研发、运营为一体的综合互动娱乐服务提供商。

据悉，顶星公司将为此次活动提供包括笔记本、主板、数码产品等在内多种奖品，奖品总额高达千万，创造了业界新的记录。

17173吉祥物Logo大征集

2001年3月，网络游戏在中国刚刚起步的时候，17173.com应运而生。2003年11月加盟SOHU，至今17173.com已经走过了4个年头。四年内，17173.com取得了骄人的业绩，成为一个跨平台的网络游戏媒体，为玩家提供最新最快的游戏资讯和沟通平台，被广大网友、游戏玩家、游戏厂商誉为"中国网络游戏门户第一网站"。

日前，17173网站特设2万元奖金，举办17173吉祥物及Logo标志设计大赛，希望在广大网友和专业人士的协助下，为17173创造一个醒目的、独特的、更具活力的全新形象。大赛地址为：http://act.17173.com/2005/03/logo0307/index.shtml

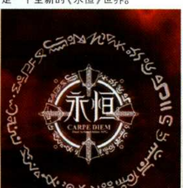


群皓网络正式接收《永恒Online》

近日，上海群皓网络科技有限公司与深圳金山华络公司正式达成协议，全面接收《永恒Online》在中国大陆的一切运营。

群皓网络在收购《永恒Online》的过程中，得到了韩国三星、GNIsoft公司的全力支持，各方细致地商谈了新版内容和更新计划，承诺用最强的技术支持，来保证《永恒》在国内的顺利运营，在最短时间内实现中国大陆的《永恒》版本与韩服同步更新，给所有喜爱《永恒》的新老玩家提供更强的游戏稳定性、更出色的画面表现力、更丰富的游戏内容以及更公平公正的游戏环境。

据悉，3月21日《永恒Online》的封测采用目前韩服最新的2.6版本，展现在玩家面前的将是一个全新的《永恒》世界。





国产网游《海之乐章》登场

由厦门二进制数码科技有限公司制作的网络游戏《海之乐章》，于2004年底由35互联网络游戏事业部投入运营，将在2005年4月进入内测阶段。广大网游玩家将有机会抢先感受集休闲与冒险为一体的精品网游《海之乐章》。

《海之乐章》以15~16世纪大航海时代为背景，采用3D建模结合2D手绘的可爱型美工风格，七大人物系列各显特色；几十座城市尽展异国风情。玩家既可以驾着自己的船随风远航，观光各地胜景，又可以选择在陆地上冒险。《海之乐章》官方网站为www.seaonline.com.cn。

浩方对战平台全新亮相

浩方对战平台不久前推出了全新标识，浩方对战平台网站（www.cga.com.cn）也随之全面改版。



浩方对战平台拥有6200万注册用户及50万峰值同时在线用户，是全球最大的电子竞技对战平台，其网站则是国内最大的电子竞技门户网站。新标识的推出，将原有的浩方对战平台及CGA网站二者有机结合为一体，形成了统一的浩方对战平台的新形象。

浩方总裁李立钧表示，新标识的推出及网站的全面改版，是浩方对战平台鸡年新举措的第一步。在新的一年里，浩方将继续着力于为中国广大的电子竞技游戏玩家服务，浩方对战平台将免费进行到底的承诺将始终如一。在坚持打造最好的免费游戏对战平台的同时，浩方也会推出除个人房间、挤房间特权之外更多增值服务内容，提高增值服务品质，更好的服务于VIP玩家。



韩国美女朴贞儿代言《洛奇》中文版即将内测

《洛奇》（Mabinogi）以北欧凯尔特族神话中充满关爱的安乐世界为架构，游戏清新自然，代言人也是同样风格。Nexon公司为了更好的宣传《洛奇》，邀请了韩国美少女组合Jewelry的主唱朴贞儿作为《洛奇》的代言人，玩家可以在游戏的各种活动中看到朴贞儿的身影。

朴贞儿是韩国新一代人气偶像，除了担任Jewelry的主唱外，还身兼韩国三大电视台（KBS, MBC,MB）主持人职位并涉足影视。去年6月7日当雅典奥运圣火到达韩国首都，朴贞儿还作为火炬手参与了圣火传递。

另据消息，目前《洛奇》中文版的汉化已经初步完成，即将进入内测阶段。



记者专访玩酷科技《少林传奇》呼之欲出

3月10日，本刊记者就3D网络武侠游戏《少林传奇》即将进入国内市场等相关问题，专访了该游戏制作商玩酷科技总经理张凤珠女士。张女士在此次专访中表示，《少林传奇》这款获得少林寺授权的游戏将于3月底敲定代理合作伙伴，最迟5月在国内进行公测。《少林传奇》是一款强调中华传统文化的游戏，即使是时下流行的MMORPG恋爱系统，也会被演绎成诸如"红鸾系统"这样颇具传统的配对方式，相信这也是该游戏借以吸引女性玩家的重要砝码。而对于游戏3D引擎和防止外挂破坏等技术层面问题，张女士同样显得自信满满。究竟《少林传奇》有何种本领，还要期待即将开始的公测了。



《魔界》首次测试推出

号称全球第一款视聊网游的《魔界》定于3月28号开始封闭内测，主要进行第一次小范围技术性的Bug测试，发布内测帐号激活码1000个。

金酷软件表示，为了使更多的人能够参与，一起体验开发的辛苦与快乐，把技术性封测提供给玩家一起参与，使国产网游能够更好地改进和完善。《魔界》是金酷自主开发的第一款网游，目前还有很多兼容性、设定等问题需要严格的修正，希望玩家带着期望及宽容尝试技术性封测。

游戏、影视、动画精英云集 CG开发利器Maya 6.5北京发布

3月15日，Alias公司亚太区执行总裁Alex先生及特新科技有限公司执行总裁Ivan Lee一行出现在北京玛雅酒城，与来自各界的CG开发人士及爱好者，共同举行了一场声光幻影的Maya 6.5发布会。北京软件协会益智与娱乐软件分会赵津蒙秘书长、NCsoft中国研发中心总裁Nam先生、特新科技有限公司资深软件工程师张嘉亮先生、HP DCC李晓波总经理和MicroSoft游戏工作室游戏制作专家山本　彦先生分别在会上发言，就游戏产业展望和游戏开发工具的使用和与会者进行了交流。



摩托罗拉"新掌中宝"V628翩翩上市

[2005年3月，北京]全球移动通讯的领导者摩托罗拉推出"新掌中宝"V628——一款承继了风靡全球的掌中宝设计，并在该经典基础上再度创新的CDMA手机翩翩上市，述说着"洗净铅华，简约是金"的质感时尚。V628配有轻灵俊逸的造型、彩翼翩翩的动感和符合人体工程学的工业设计，将摩托罗拉独创的掌中传奇进行了现代的时尚演绎。





坤迈携手连邦并再度融资《星际 Online》势不可挡

3月10日，上海坤迈同连邦软件结成战略合作伙伴及坤迈第三次融资仪式在上海新锦江大酒店举行。

连邦软件高级副总裁林粤表示，连邦与坤迈结成战略合作伙伴，是对索尼在线娱乐（SOE）的大作《星际 Online》的品质有绝对的信心，而坤迈公司务实、严谨、专业的经营理念，更让连邦坚定了合作的信念。上海坤迈同连邦软件结成战略合作伙伴，则是看中了连邦强大的地面推广优势。

在上海坤迈同连邦软件达成战略合作伙伴之后，随之进行了上海坤迈第三次融资仪式。维众中国、韩国科技银行等四大在华投资机构宣布注资上海坤迈，为坤迈今后的运营提供了强有力的支持。投资方代表余蔚在发言中指出，上海坤迈是一家充满活力的新兴科技公司，维众中国对上海坤迈的发展前景充满信心，借用《星际 Online》中的一句口号就是——胜利是我们的传统！



此次上海坤迈同连邦软件结成战略合作，不仅标志着欧美风格的网络游戏大举进军中国的决心；更预示欧美网络游戏产品得到中国网络游戏业界的认可。《星际 Online》做为欧美网游崛起的先锋作品，必将在中国网络游戏市场上占据重要的位置。

RocketBoy 握手 S800 游戏笔记本 TCL“海盗”游戏 PC 再添新军



3月10日，TCL 电脑在细分市场后专门针对移动游戏玩家度身定造的“海盗”系列游戏笔记本电脑，其首款 S800 作为面向游戏发烧友和顶级玩家推出的“终极神兵”，今日在北京世纪坛隆重发布。S800 采用 PCI-E 总线 Intel 915 平台，P4 560 处理器（3.6GHz/1MB 二级缓存）、2GB 双通道 DDR2-533 内存，双 5400 转 8MB 缓存 SATA 硬盘（支持 RAID），17.1 寸 WSXGA 镜面宽屏液晶显示器，MXM（移动 PCI-E 模块）规格的 Nvidia Geforce Go 6800 / 256MB DDR3 显卡不仅性能超前，更面向未来提供显卡升级的可能。其多功能电视模块、数字环绕音效、有线 / 无线 LAN、蓝牙、红外、DVD-Dual 及双光驱扩展能力，都使 S800 成为全天候、全地域、全能的个人数据中心。曾在长城脚下战胜名将费特拉提、荣获 2004CPL 冬季赛 DOOM3 冠军的孟阳（RocketBoy），也与平日战友以 S800 进行了一场精彩的对战表演赛。Nvidia、Logitech 的高层人士出席了发布会，并对与 TCL 合作推出 S800 表示了热切的祝愿。

数码、娱乐、银时尚 HP 发布 2005 年家用电脑产品线

3月3日，HP 在北京举办了一场“数码、娱乐、银时尚”新闻发布会，隆重推出 2005 年 HP 全银色“畅游人”系列 19 款家用电脑。此次 HP 家用电脑“换装”在全球范围内进行，将原本相对保守的“黑色外衣”换为时尚靓丽的“银色新装”，发布会上展示的两款银色外观设计将用于同时发布的 a、u 和 w 系列家用电脑上。此次 HP 全新家用电脑产品线除了以全新外观引人瞩目之外，更以人性化的机体设计、LightScribe 盘面光刻技术和首次在国内推出的 AMD64 游戏 PC，共同打造其家用电脑产品线的全新形象。



弹指啸风云，群星耀九州 互联星空休闲游戏大赛闭幕

3月6日，经过两天的紧张角逐，“弹指啸风云、群星耀九州”互联星空休闲游戏大赛总决赛正式在深圳降下帷幕，六个比赛项目的最后名次也从来自腾讯 QQ 游戏、联众游戏、中国游戏中心、边峰游戏等四家国内著名 SP 平台的 82 位选手中产生。包括拱猪、四国军棋、五子棋、升级、斗地主和中国象棋等 6 个最受欢迎的网上游戏，自 2004 年 12 月 27 日正式开锣以来，前期网上预赛和决赛吸引了 130 多万用户参与，创造了国内网络游戏大赛的报名人数纪录。六个项目的冠、亚、季军分享了由中国电信互联星空提供的 20 万元奖金，冠军选手还将直接进入下届大赛的总决赛，中游公司获得了此次比赛的团体大奖，而为玩家期待的玩家美女秀大奖则为来自上海的模特李静获得。

新浪推出帐号安全产品“天堂 II 安全卡”

新浪将推出一款专用于保护《天堂 II》玩家账号的特色产品《天堂 II》安全卡。该产品由“安全绑定随身卡”和“安全绑定解除卡”组成，玩家在使用“安全绑定随身卡”绑定游戏帐号以后，游戏登陆密码将由玩家的自设密码与“安全绑定随身卡”上 32 组密码中的任意一组密码结合而成，以此保证玩家每次的登陆密码不会重复，从而有效杜绝账号泄漏。玩家也可以使用“安全绑定解除卡”解除安全卡与游戏账号的绑定。预计 3 月底，对此感兴趣的玩家即可在市面上购买到这款产品。

《征服》英文版国内正式内测

继《征服》英文版在美国成功运营之后，网龙(中国)公司于 3 月正式在中国大陆启动《征服》英文版运营。对《征服》英文版有兴趣的游戏玩家可以登陆 conquer.91.com，注册账号后登陆《征服》英文版的服务器免费游戏。“我们在美国运营《征服》英文版的同时，发现国内许多游戏玩家对英文游戏有兴趣，因此决定在中国大陆地区也推广这款游戏。”网龙（中国）公司董事、副总经理陈丰说，“《征服》英文版是中国第一家自主研发并在美国成功自主运营的大型多人在线网络游戏，也是中国市场上第一款英文网络游戏。我们的目的是让中国广大的对学习英文有兴趣的游戏玩家，在享受游戏快乐的同时，可以练习并提高自己的英文水准。”

讯宜全面上市 400GB 日立 7K400 硬盘

400GB 容量的日立 7K400 硬盘近日由日立硬盘国内总代 ORBBIT 讯宜全面推向国内市场，并独家提供三年免费质保及国家数据修复中心数据修复优惠服务。7K400 是日立 Deskstar 系列中的顶级产品，提供并行 ATA 和串行 ATA 两种接口，五磁碟设计，单碟容量 80GB；采用流体动态轴承马达技术，转速 7200RPM，具有启动快、噪音小、性能卓越的特点；磁头载入/ 载出技术，在断电情况下可以有效保护硬盘数据的安全；旋转振动保护技术，能在旋转振动严重的环境以及多驱动器系统中保证驱动器性能的稳定。从性能参数上来看，7K400 的寻址时间为 16.5ms，平均数据读取速率为 46MB/s，写入速率为 21MB/s，作为全球首款 400GB 的大容量硬盘，其技术实力值得称道。

艾尔莎下调旗下主流产品价格

艾尔莎（ELSA）日前宣布全面下调包括 Geforce6600 系列在内的主流显卡售价，最高降幅达 500 元。其中 AGP 接口方面的影雷者 A660 下调 300 元后售 1199 元，采用 DDRIII 高速显存的影雷者 A660GT 也由 1999 元调整为 1749；在 PCI-E 方面，影雷者 660 由 1499 直降 500 元，影雷者 660GT 由之前的 2000 元下调至 1599 元。同时作为《DOOM3》国内官方唯一指定显卡，以上产品均赠送正版《DOOM3》游戏。此外，幻雷者 X30 相比之前 999 元也大幅下调 200 元，一举成为目前 PCI-E 最佳入门级显卡。

精英 775/939 平台转换主板发布

精英电脑（ECS）于 CeBIT2005 大展上展出 PF88 Extreme 主板，基体使用了 SiS656 北桥和 SiS965 南桥，可支持 Intel LGA775 的 P4 处理器，提供支持 4 个 DDR2-667 内存插槽、支持 1066MHz 前端总线、SATA2、千兆网卡、1394a 火线端口。其独特之处在于可通过主板基体上的三个 PCI Express X16 插槽之一，外接一个扩展子卡共享基体上的 SiS965 南桥，并通过单独集成的 SiS756 北桥支持 AMD Socket939 处理器，并单独提供两个 DDR400 插槽、完整的 CPU 供电模块，支持 FSB 2000MT。此外，PF88 Extreme 主板对 AMD 和 Intel 最新的双核心技术，以及 Intel 的 EM64T 技术均提供了支持。

昂达签约 JNC 中国区代理

捷成马国际集团旗下著名数码科技品牌 JNC 宣布正式委任国内著名通路商广州昂达电子代理 JNC MP3（分区代理）。目前昂达电子旗下数码产品除了自有品牌“炫音”外，还将继续负责丹丁（DATUM）MP3 的全国代理，再加上此次取得的 JNC 代理权，让昂达成为个人影音产品的国内代理品牌最多的渠道供应商之一。昂达电子表示 JNC 从产品定位上高于丹丁和昂达，以“彩屏+ 硬盘”的绝对高端产品，在系列产品中起到提升形象的作用。

光华杀毒全面保护网游安全

北京日月光华软件有限责任公司推出《光华反病毒软件》，针对网络游戏的各种安全隐患如各种盗号程序、木马、键盘记录器等，都可以完全封杀拦截，而且它还可以查杀 16 万种病毒程序。为方便网络游戏玩家还推出免费使用的在线杀毒版，玩家可以在网吧及其他有不安全隐患的上网场所，随时检查自己使用的计算机是否安全，避免账号被盗等情况的出现。玩家们可以随时登陆中国杀毒网（www.viruschina.com/free/freevirus.asp）的在线杀毒专区来使用该软件。

声音

“从直觉的层面看，这一实验很有意义。如果你在一个可以改变的虚拟环境中花了大量时间，它同样会对你每天必须面对的另一个虚拟现实环境——梦境——产生影响。游戏正在改变人类大脑的工作方式和组织方式。”

——加拿大Grant MacEwan大学的心理学和社会学教授Jayne Gackenbach做了一项调查，她发现游戏玩家更倾向于做“清醒的梦”（Lucid Dreaming），即在做梦的过程中知道自己是在做梦。这些玩家在梦中甚至会熟练地控制自己的意识，或是以第三者的角度观察自己的梦，就像在玩游戏一样。

彼得·杰克逊

“受害人的倾向尚不清楚，而被逮捕的学生称他最喜欢的是超任上的《勇者斗恶龙VI》。”

——据日本电视新闻报道，日本的一名大学生因威胁要杀死朋友而被逮捕，双方为《勇者斗恶龙》系列中究竟哪一部最好玩产生了争执。警察以被告在网络上发布的含有威胁内容的帖子为证据，逮捕了该学生。

“由于我们拥有非常完善的电信和网络基础设施，对于游戏开发公司来说，马恩岛无疑是全欧洲最先进、最理想的驻地。”

——欧洲岛国马恩岛（The Isle of Man）宣布将采取一系列优惠措施，以吸引游戏开发公司入驻该岛。当地政府表示如果有游戏开发公司愿意入驻，小岛财政可以提供办公场地建设费用、改造费用、办公用品和其它费用的40%，以及员工培训费用的50%。

“我们曾试图通过正常的审计途径解决与新线电影公司之间的分歧，但结果并不令人满意。”

——《指环王》三部曲导演彼得·杰克逊起诉新线（New Line）电影公司，称后者未能支付自己应得的部分电影授权金，其中包括美国艺电（EA）开发的“指环王”游戏中所使用的电影剧本和歌词的授权金。2004年EA出品的“指环王”游戏中，《指环王：第三纪》是完全基于电影三部曲的一款单独的游戏，《双塔奇谋》和《王者归来》中也大量使用了电影中的资源。

“这几年我没玩电子游戏，但一有这种东西让我又有了玩电子游戏的感觉，这种快感有成人游戏的味道，又有成人游戏所不能满足的东西，提升到比较庄重的东西。玩电子游戏不能玩到灵魂出窍，做音乐就可以。”

——“摇滚教父”崔健迷上了电子音乐设备，他说玩电子音乐设备就像玩电子游戏一样令人着迷。崔健的个人第六张专辑——《给你一点颜色》即将在3月底推出，这张专辑中更多地糅入了电子音乐的风格。



崔健

“网游代表了先进科技，没有诲淫诲盗，也没有宣传封建迷信和违法违纪，如果再用禁止、封杀的手段，是不利于社会进步的，何况禁也是禁不了的”。

——十届全国人大代表李葵南在和北京高校志愿者社团代表座谈时表示，不能将青少年网瘾的责任一股脑儿推给网络。她建议采取疏导的方法，将青少年的注意力从网络游戏上转向有益的文化体育活动，每个学校都应该给青少年提供学习文化技能的场所和基地。她还建议网络游戏制造商要增加传统的伦理教育内容。

“我们希望今年的报告能够促使美国政府加大打击盗版的力度。游戏行业为美国经济作出了巨大贡献，但盗版却在吞噬我们的市场，束缚我们的创造力。”

——在美国娱乐软件协会（ESA）提交给美国贸易代表处的年度报告中，马来西亚、中国和俄罗斯被列为全球盗版问题最严重的三个国家。该报告称马来西亚是全球最大的盗版光盘的生产和出口国家，中国则是全球最大的盗版卡带的生产国家。

“发生在阿拉巴马州的这一事件清楚地告诉我们，正是这四家游戏公司联合起来，将Devin训练成了一名杀手。”

——以反游戏著称的美国律师Jack Thompson将Take-Two、索尼电脑娱乐美国（SCEA）、GameStop和沃尔马特四家公司告上法庭，称这四家公司应该对2003年Devin杀害三名警察的案件负责。他认为Devin是受到了PS2游戏《侠盗猎车手》的影响才犯下杀害警察的罪行，Take-Two公司是该游戏的发行商，GameStop和沃尔马特是零售商，SCEA则是PS2的生产商。

数字

770万美元

英国ELSPA（娱乐休闲软件出版者协会）的一名官员称，2004年共从英国盗版者手中收缴了价值770万美元的盗版软件。英国警方去年执行了538次突击检查，赢得了67起软件盗版案的胜诉。

1400万台

微软宣布召回已在全球售出的2000万台Xbox中的1400万台的电源线，他们发现Xbox的电源线可能会使用户遭受轻微烫伤或烧坏地毯等物品，故障率约为万分之一。微软称目前只接到了30起因Xbox电源线而引起的烫伤或财产受损的报告。

150万玩家

暴雪宣布《魔兽世界》的注册用户已突破150万，全球同时在线人数超过50万。目前北美的注册用户超过80万，同时在线峰值在20万以上；欧洲的注册用户超过50万，同时在线峰值达到23万。

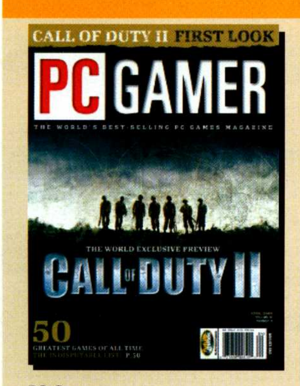
1000个账号

暴雪公司宣布，最近几周对在《魔兽世界》中专门靠打钱（farming gold）来换取现金的玩家的调查工作已经结束，暴雪已经永久性封停了1000个涉嫌现金交易的玩家帐号。

800个账号

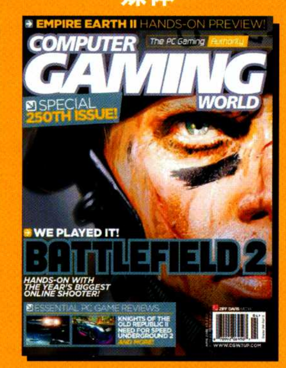
史克威尔艾尼克斯公司永久封杀了网络游戏《最终幻想XI》（包括PC平台和PS2平台）中的800个PlayOnline账号，原因是这些玩家在游戏中有违规行为，例如引诱其他玩家进入陷阱，或无故PK其他玩家，干扰了其他玩家的正常游戏。

媒体



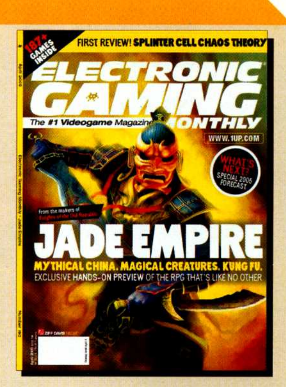
PC Gamer
《使命召唤II》
（Call of Duty II）

这一回，Infinity Ward把战场延伸到了北非。这款二战射击游戏采用了更开放的架构，你可以在各战役之间转换，而不必遵循固定的任务流程。你甚至可以在游戏中加入德军，参加德军的某场战役。



Computer Gaming World
《战场2》
（Battlefield 2）

一年前，我们最先爆出了《战场2》的消息，之后我们连续报道了游戏中的武器、载具和可破坏地形等内容。现在，游戏即将完工，我们又为大家带来了最重要的一个部分：通讯和指令。这将有助于你成长为一名合格的战场指挥官。



Electronic Gaming Monthly
《翡翠帝国》
（Jade Empire）

神秘的中国，传奇的怪物，还有功夫。我们与BioWare工作室的开发人员面对面讨论他们的这款动作角色扮演游戏，我们发现除了武术外，他们的脑子里还有许多令人吃惊的想法。



盛大下山了

做新闻的被做游戏的收购了，干正事的被不干正事的收购了，拥有一大群中产读者的被拥有一群毛孩子用户的收购了，每天24小时不停更新内容的被每天24小时睡觉都收钱的收购了。"这是许多人在得知盛大收购新浪股票后的第一反应。

2月19日，上海盛大交互娱乐有限公司（纳斯达克股票代码"SNDA"）在其网站和纳斯达克同时发表声明称，截至2月10日，盛大与其控股股东已通过在二级市场交易，持有新浪公司总计19.5%的股份，成为新浪的第一大股东，比新浪董事会现有成员所持股份的总和（不到10%）高出近一倍。在向美国证券交易委员会（SEC）提交的受益股权声明13-D文件中，盛大坦承购股的目的是战略投资，并意欲控得实质所有权，进而获得或影响对新浪的控制。消息传出后，各种传言和猜测铺天盖地而来。

收购新浪究竟为哪般？有人说是为了抢占舆论阵地，有人说是为了新浪的8000万用户，还有人说是陈天桥的"新浪情结"甚或"北京情结"。现在答案似乎已渐渐揭晓，据3月14日的《经济观察报》报道，盛大之所以收购新浪，为的是结盟微软，进军网络电视（IPTV）。一位记者写道："陈天桥的假想是：Intel出芯片、微软设计操作系统、长虹制造捆绑到电视机上销售的机顶盒、盛大提供数字娱乐服务、广电提供电影和VOD点播服务、新浪提供新闻资讯和广告平台，再把这一切都通过一个小小的盒子整合到盛大庞大而严密的销售平台系统中去，这样将产生什么样的震撼效应？"

我们并不否认这一想法的震撼性，我们所疑惑的是，盛大究竟为我们准备了什么样的"数字娱乐服务"？就在陈天桥透露将牵手微软进军中国网络电视市场的同一天，微软的次世代游戏主机Xbox 2在大洋彼岸揭开面纱，任天堂也公布了新主机"革命"（Revolution）的相关细节。当国外玩家为《光环3》大声喝彩的时候，我们的玩家是否还是只能在电视上玩着三年多前的那款《传奇》？

或许是国情所致，盛大走着一条与众不同的道路。我们不妨把它与美国艺电（EA）做一番比较。EA之所以能够占据北美游戏市场三分之一的份额，主要归功于旗下庞大的研发团队——雷德伍德、温哥华、蒙特利尔、奥兰多、洛杉矶、萨里，这六大研发基地支撑着整个帝国。从成立之初签约的FreeFall、Ozark等七家工作室，到上市五年内收购的Distinctive、Origin、Bullfrog，回顾EA二十多年的发展历程，我们可以看到它的收购和结盟对象大多为研发团队，目的自然是为了提升自己的核心竞争力——游戏产品，包括此次收购育碧，也是看重后者在次世代游戏机方面的研发能力。

反观盛大上市后的一系列收购，我们会发现它的推动游戏业，更多地是通过资本的力量，而不是产品的力量。从收购与游戏研发毫不相干的移动应用服务供应商、网吧管理软件公司、奇幻文学门户网站、综合门户网站，到收购技术含量不高的棋牌游戏、手机游戏开发商，包括去年年底以9170万美元现金收购韩国Actoz Soft公司，也被认为是为了解决围绕"传奇"的版权纠纷，以及为该系列的未来版本作准备。尽管拥有一支号称800人的研发团队，盛大至今依然没有拿出一款有说服力的产品。

游戏研发不可能一蹴而就，我们有足够的耐心去等待。但从盛大近期的一系列大手笔，无论倾囊收购新浪股票，还是结盟微软推动网络电视，我们丝毫看不出它有全力投入游戏研发的决心。或许盛大的目标不是成为EA那样的游戏巨头，而是实现它的"网络迪斯尼"之梦？一位有着六年游戏研发经验的前育碧设计师认为这一想法无异于痴人说梦，他解释说："盛大缺乏自己的核心内容和公司文化。迪斯尼能够取得今天这样的成就，和它多年来的苦心经营有关，从米老鼠到Nemo，迪斯尼不断创造出各种各样的角色和故事，这些角色构成了迪斯尼的核心竞争力，使得迪斯尼能够不断开发出周边和相关产品。反过来再看盛大，《传奇》和《泡泡堂》都是韩国人的游戏，盛大是靠韩国游戏起家的，虽然也推出了如《传奇世界》、《神迹》、《英雄年代》等原创游戏，但没有一个能够及得上《传奇》、《泡泡堂》、《冒险岛》所达到的成绩。"

他认为盛大高层在对待游戏研发的态度上有一种很明显的短视心理，把短期利益放在首位，用一些赶工做出来的游戏去圈钱。他建议盛大把未来的发展重心放在自己的品牌建设上，拿出十年磨一剑的决心，做一个真正让自己骄傲的游戏。"看看韩国排名靠前的几个公司，NCSoft、Nexon，哪一个不是靠自己开发的游戏立足市场的？一个游戏公司的核心竞争力如果只有'钱多'这一个因素，是不会有任何前途的。"

《个人电脑》编辑季琛量持有同样的观点，他在"游戏之哀"一文中写道："持股新浪，盛大拥有了一个国内最强势的媒体和B2C平台，拥有了获取舆论和政府的深入支持的管道，也终于拥有了一个'正面'的品牌形象。但是，他们离游戏越来越远了，他们沿着代理运营的思想一路高歌，他们朝向中国最大的投资公司的方向阔步前进，他们或许可以在未来创造更加惊人的产业利润，但是，那与我们心爱的游戏无关——钱可以堆砌出一个维望迪，但永远不可能塑造出一个暴雪。网络迪斯尼只是个笑话，就算盛大某天建造了一座布满法师和道士的作秀之城，他也永远不会拥有米老鼠和唐老鸭那样可以值得骄傲的亲生孩子。"

我们很难想象一家缺乏自主研发能力的公司会在未来的游戏市场上取得成功，不过盛大自有它的打算。陈天桥的好友、浩方总裁李立钧对记者说："我和陈天桥的交流中常提到这么一句话：得中原者得天下。盛大、九城都是做社区起家的，后来都放弃了，因为网络游戏赚钱太快，如果每小时能赚10万的话，肯定不会在乎每小时赚10块钱的东西。但盛大一直想找一个着陆点。现在盛大在山上，可以一览众山小，但一旦山被人围住，就会被困在山上，粮草断绝。山下的平原其实才是最适合居住、最稳定的地域。"

山上的盛大有两种做法，一是下山，到平原上去开发新的疆域；二是辟林筑路，变穷山恶水为青山绿水。盛大显然选择了前者，对于它来说，这可能是现阶段最好的选择。

于是盛大就像陈天桥自己说的那样，"下山"了。■



《魔兽世界》的第一道坎

我们郑重宣布，剥夺授予《魔兽世界》的‘2004年度最佳游戏’称号，即刻生效。……我们不想去谈论职业平衡性、GM滥用职权之类的问题，因为这些问题只有在该死的服务器没有当机的情况下才存在。”《魔兽世界》在北美发售后一个多月，美国影响力颇大的爱好者网站Penny Arcade宣布收回颁给《魔兽世界》的荣誉，原因是北美服务器频繁当机，延迟等问题也迟迟无法得到解决。

服务器问题在《魔兽世界》韩国公测期间也成为玩家抱怨的中心，一位在韩服拥有40多级帐号的玩家告诉记者：“韩国服务器很卡，我玩的时候回了好几次档，好在(暴雪)每次都手工恢复了。”

3月底，《魔兽世界》即将在中国大陆开始内测，运营的准备工作已进入倒计时。2月22日，《魔兽世界》专用服务器抵达上海，据说总重量超过四十吨。2月28日，《魔兽世界》限量公测报名申请全面开启，据官方报道，1小时内的报名申请注册用户即突破10万人。3月11日，《魔兽世界》中文官方网站就“中文版客户端下载方式”进行调查，表示届时将可能参考其它国家的公测经验，采用BT方式提供下载。3月14日，《魔兽世界》内测账号开始分批发放，内测服务器的名称也已确定。

接下来的一个多月，暴雪和第九城市首先应该担心的不是游戏的市场宣传，也不是游戏的价格策略，而是服务器等技术问题。事实上，在2月28日的内测账号申请活动中，第九城市已经感受到了这种压力。申请活动在下午15时正式开始，但中午刚过，《魔兽世界》的中文官方网站就已经陷入了瘫痪状态。据WOWAR.com报道，下午13时55分，官方论坛彻底崩溃，玩家在登录时出现“系统繁忙，请稍候再试”字样。之后的两个小时内，大量玩家反复冲击报名页面，官方网站不断当机。据第九城市称，当时论坛注册用户在线人数达到2.4万人，紧急增补大量服务器后，官方网站才重新恢复。

对于《魔兽世界》的运营来说，这次账号申请活动只是一次小小的考验。即将展开的内测以及未来的公测期间，暴雪和九城将可能遭遇更多无法预料的局面。这在北美、韩国和欧洲的运营过程中已经有过诸多警示。

服务器问题不断

2004年11月23日，《魔兽世界》在北美正式发售，41组服务器因过于拥挤而出现无法登录等问题。三天后，暴雪新开了47组服务器，但由于准备不足，短时间内服务器容量增加一倍，导致现有服务器频频出现无法登录、延迟严重等问题。为补偿玩家，暴雪宣布延长游戏的免费试玩期。

Penny Arcade网站的编辑抱怨说，《魔兽世界》服务器每周都会发生一些新的“灾难”，关闭服务器不是为了正常维护或是更新游戏内容，而是为了“紧急服务”。他们认为“紧急服务”是暴雪为了掩饰自己的技术问题而搬出的借口。



内测账号申请当天，官方网站曾一度瘫痪

《魔兽世界》的服务器问题在今年1月中旬的时候来了一次大爆发。1月15日那个周末，《魔兽世界》的88组服务器中竟然有20组同时当机。有人认为这次事故的根源在于1月13日暴雪对服务器的升级，也有人认为只有外挂、黑客之类的外部因素才可能导致20组服务器同时当机。按照暴雪总裁Mike Morhaime的说法，当晚暴雪主动关闭了20组服务器进行紧急维护，原因是“来往于Menethil Harbor和Auberdine之间的船只间歇性消失，造成玩家纷纷掉进海里，令服务器崩溃，掉进海里的玩家在重新尝试登录游戏的时候又使服务器再次崩溃。”

Mike Morhaime在公开信中向玩家道歉，并承诺给予这些服务器上的玩家以四天的免费游戏时间。仅仅一周之前，同样因为服务器问题，《魔兽世界》的所有玩家已经获得过三天的免费游戏时间。


2月22日，四十吨服务器运抵上海

中华电信将建立《魔兽世界》专用机房

在随后公布的工作计划中，暴雪把服务器登录和当机问题作为了当期的工作重心。一位开发人员半开玩笑地说：“我们被每天都要处理的越来越多的像这样的问题压得喘不过气来。每次我一想到要怎么解决这个问题的时候，都会在半夜尖叫着醒来。”

2月11日开通的《魔兽世界》欧洲服务器仍然存在同样的问题，一位英国玩家失望地写道：“认证服务器第一天就无法正常登录，大部分人坚持了24小时到48小时，仍然无法创建自己的账号，第二天论坛也登录不了。我们这边的情况和北美一样，我不清楚暴雪是否增加了硬件投入，但他们做的显然还很不够。”

《魔兽世界》的服务器问题也给了竞争对手以可乘之机。3月2日，索尼在线娱乐(SOE)打出“350,000 Players Strong, No Waiting”(35万玩家，无需等待)的广告语，宣称《无尽的任务2》(EverQuest 2)每周有超过35万人登录，玩家不会碰到登录困难等问题，这显然是在暗示《魔兽世界》的痛处。

需要磨合

记者就这一问题采访了第九城市的相关负责人和暴雪公司的品牌经理Chris Anseu。九城方面表示，北美服务器所出现的问题“主要是因为流量太大，而不是游戏本身在网络技术方面存在什么缺陷”。Chris Anseu则承认，由于《魔兽世界》是暴雪的第一款大型网络游戏，而且游戏世界非常庞大，“肯定需要一个磨合的过程，任何大型网络游戏在发售之初都会遇到类似的问题。其它国家的运营经验对于《魔兽世界》在中国的运营也会有帮助。”

业内人士普遍认为，《魔兽世界》进入中国后，受冲击最大的是新浪乐谷所运营的《天堂2》，这两款3D网络游戏在许多方面存在着直接竞争。记者采访了新浪乐谷系统技术部经理田红涛，他表示能够理解《魔兽世界》服务器频繁当机的原因：“一款网络游戏的稳定度与它的成熟度有直接关系，任何网游都会有一个调试的过程。《天堂2》在韩国刚开始公测的时候，也有一些不稳定的地方，当机也很频繁。尤其在开放攻城战的时候，一天甚至会当一、两次机。即便现在，每星期还可能会有一、两次的

非正常当机。这一方面是因为《天堂2》的世界是一张无缝衔接的地图，所有场景、角色都在同一服务器上，玩家能够体验到一种宏大的世界观，但对于服务器端来说却是一个很严峻的考验。另一方面，游戏中隐藏的许多问题在测试阶段不会得到充分暴露，玩家会有各种意想不到的行为，只有当玩家达到一定数量后这些问题才会逐步反映出来。《魔兽世界》也面临着类似的情况。"

田红涛表示，随着不断的调试和优化，网络游戏服务器的故障会越来越少："《天堂》运营了五、六年，已经非常成熟，可以连续运转一个月而不当机。但还是需要调试，因为游戏会不断加入新内容，这意味着会有新的不稳定因素出现。"

同时他也认为，《魔兽世界》的单个在线用户的硬件投入成本有些偏高。以美国为例，88组服务器所支持的最高在线人数为20万人左右，这意味着每组服务器的平均上限只有2000多人；而《天堂2》的每组服务器在较好的工作状态下可以设定上限为4500到5000人，同时在线6000人也可以正常工作。价格上，《魔兽世界》服务器也要高于《天堂2》的服务器。

之前不久，暴雪的中国台湾地区代理商智冠公司曾表示，将由中华电信出资建立一个台湾地区最新、最大的机房，专为《魔兽世界》服务，其硬件成本可想而知。

如何补偿玩家

服务器当机虽然不会给玩家带来大的损失，但对于收费用户，尤其是包月用户而言，无故当机同样对他们的权益造成了损害，令他们有可能无法享受到应得的游戏乐趣。

服务器当机可以分为例行维护和非正常当机两种。例行维护的主要内容是对服务器的操作系统加以维护，并对游戏程序进行更新，最基本的方式是重启机器，清除内存和垃圾数据，让机器和系统能够以更稳定的状态运行。国内大多数游戏的例行维护周期为每周一次，每次的时间在两小时左右。例行维护前，运营商会在游戏的官方网站上发出通告，提醒玩家。

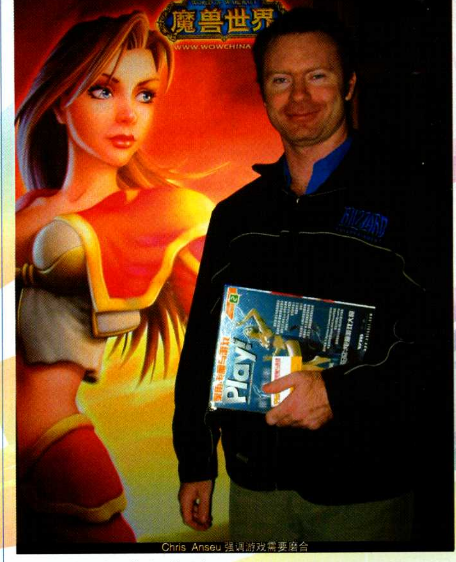

田红涛认为《魔兽世界》硬件投入偏高

非正常当机的原因很多，游戏本身的bug或来自外部的非正常数据包（外挂）都有可能导致服务器崩溃。对于这类情况，国内的游戏运营商大多不会对玩家做任何解释或补偿。田红涛经理解释说，如果是因为游戏程序的问题而当机，几分钟之内就可以恢复；如果是因为硬件或操作系统的原因而当机，时间会长一些。另外还可能出现"瞬断"的情况，"瞬断"通常是指由于骨干网的故障而导致网络中断，例如上海的互联网出口瞬断几秒钟，外地连入上海的用户就会全部掉线。这种情况下游戏公司是没有任何办法的，骨干网运营商也不会对IDC客户作任何解释。尽管服务器当机可能导致玩家的角色在游戏中死亡，但由于后果无法估量，厂商很难作出相应的承诺或补偿。



Mike Morhaime 对中国市场寄予厚望

根据第九城市《通行证用户协议》中第六条"服务的停止和更改"的规定，发生下列情形之一时，第九城市有权停止或中断向用户提供的网络服务：



Chris Anseu 强调游戏需要磨合

1、对于第九城市的网络设备进行必要的保养及施工；

2、发生突发性的网络设备故障时；

3、由于第九城市所用的网络通信设备由于不明原因停止，无法提供服务时；

4、由于不可抗力因素致使第九城市无法提供线上网络服务；

5、由于相关政府机构的要求。

在上述情况下，第九城市对网络服务的停止或中断所可能产生的不便或损害，不负任何损害赔偿责任。

该条款同时还规定，因公司本身、其它合作厂商或相关电信业者网络系统软硬件设备的故障、失灵，或因合作方及相关电信工作人员人为操作的疏失而全部或一部分中断、暂时无法使用、迟延或因他人侵入第九城市系统篡改或伪造变造资料等，造成服务的停止或中断者或用户档案缺失，用户不得要求第九城市提供任何的补偿或赔偿。

对于因游戏本身的缺陷或运营商的考虑不周而造成的延迟严重、登录困难、服务中断等问题，暴雪曾多次给予北美玩家以免费游戏时间的补偿。如果这些问题发生在中国玩家身上，第九城市是否会承诺同样的待遇？

暴雪显然把中国市场作为了他们最大的金矿。2月25日，暴雪的母公司威旺迪娱乐公司的首席执行官Bruce Hack在媒体见面会上对各国的网络游戏用户作了比较，他说："我们非常看好中国的市场，中国网络游戏玩家的数量之多令人震惊。2004年北美网络玩家的数量在180万到200万之间，欧洲大约在100万左右，而中国市场则达到了1900万。我们有理由相信2005年还会有20%的增长，达到2200万到2300万，这个数字差不多是北美的10倍，欧洲的20倍。"

同日，暴雪总裁Mike Morhaime在接受记者采访时也表示："虽然《魔兽世界》在北美、韩国和欧洲已经开始运营，但我们对中国市场寄予最高的期望。这里有着最为庞大的玩家群。"

的确，中国网络游戏的市场规模远大于北美、欧洲和韩国。庞大的玩家群对于《魔兽世界》来说既是一次机会，更是一次考验。■

何苦做游戏

一位网游制作人的成长故事


自信满满的少年


这副拐杖将永远陪伴姚晓光

我一直得拄着这根拐杖了，永远。”他说这话的时候显得很轻松。

3月13日，一个阳光明媚的下午，姚晓光在上海接受了记者的采访。之前的一周，他刚刚恢复上班，重新投入游戏制作人的繁忙工作中。病魔似乎没有对他造成太多的伤害，他还和两年前与记者初次见面时一样乐观、风趣。

两年前，姚晓光的左腿就开始疼痛，疼得厉害时必须服用止痛药才能正常工作。在《神迹》的研发过程中，他的腿痛加剧，甚至整晚睡不着觉。尤其到了开发后期，工作异常忙碌，他对记者说了个“笑话”，连续通宵后精疲力竭的他，作为项目负责人，不能当着大家的面趴下，别人可以趴在桌上睡一会儿，但他不行，实在熬不住，只好悄悄躲进洗手间，把门掩上，放下马桶盖，坐在马桶上打个盹，之后起身用冷水洗把脸，接着工作。这个“笑话”并不好笑。用他的话来说，那段时间是“痛并快乐着”。

2004年2月18日，《神迹》公测后，研发任务轻了许多，姚晓光这才住院接受正式治疗。对于病情，他不愿谈太多，只是笑着说：“现在没有任何问题了，医生已经做了两次手术。今后只是行走比别人辛苦而已。”事实上，他左边的胯关节已经被取掉，这意味着他今后只能用右腿走路。在他看来，这似乎并不是问题。“对于我这样用手、用脑的人来说没什么关系，没有影响我做游戏的乐趣。”

梦开始的地方

南昌的夏夜闷热难当。1993年的一天晚上，姚晓光做完作业后呆在自己屋里看书。父亲走了进来，手上拿着本《BASIC语言》，他想考考儿子的计算机知识。从语句到函数，看见儿子对答如流，父亲满意地点了点头。

那时晓光刚上初三，半年来一直吵着要买电脑，父亲知道他对电脑很痴迷，每逢周末就会和同学一起去自己的办公室，折腾那台长城电脑，一折腾就是一整天。但毕竟儿子年纪还小，买台电脑要花几千块钱，这笔钱足以把家里重新装修一遍，再添些大件家具，用来买电脑会不会太奢侈？父亲想试探一下，看看儿子是不是真懂电脑，是不是真想用电脑来学习。

考了几次后，父亲放心了，儿子不仅能熟练操作电脑，还会用BASIC编程。在办公室那台“大力神”的单色显示器上，他用BASIC语言进入CGA模式，一个像素一个像素地画出了三国游戏的人物和地图。

那年暑假，父亲和儿子一起，跑遍了大大小小的电脑公司。最后，他们骑了一个小时的自行车，从南昌大学对门的一家店里买回了一台386。“那时候全校只有我一个人有电脑，感觉自己很有面子。”晓光开心地回忆着当时的情景。从这台386开始，晓光踏上了奇妙的游戏之旅。



让我们悄悄超过BLIZZARD

17岁生日那天，晓光请同学来家里玩。吃完晚饭后，他提议大家一起帮他通关正在玩的一款游戏——《暗黑破坏神》。于是一个同学用键盘加血，一个同学加魔法，他负责操作鼠标，经过一番鏖战，终于将关底老怪Diablo击毙。这是第一款令晓光深受感动的游戏，通关的那一刻，他就下了决心，今后一定要做出一款超越《暗黑破坏神》的游戏。



《网络炸弹狗》的玩法类似《泡泡堂》
《网络炸弹狗》是为陈天桥的“史丹莫”做的
墙上写着“长城永不倒，国货当自强”
姚晓光的第一个游戏demo

十年后，姚晓光在《神迹》研发部门的墙上贴出了“让我们悄悄超过BLIZZARD”的口号，尽管笑称这是“不可能的任务”，但他对暴雪的尊重和希望超越的梦想自始至终没有改变。

简单的快乐

接触电脑前，姚晓光的业余爱好是画画。房子、树木、怪兽、外星人……面对一张白纸，涂抹出一个光怪陆离的世界，他觉得很有成就感。按照自己的想法创造世界，这也是他日后毫不犹疑地选择游戏开发作为事业方向的原因。

从BASIC、Visual BASIC到C++，晓光对开发工具的掌握越来越熟练。进入大学后不久，他成了国内最早的一批网民。那年暑假，他用帮老师编写多媒体制作软件所得的2000元报酬，买了一颗MMX 200的芯片和一只小“猫”，开始了自己的拨号上网生涯。网上他最常去的地方是雅虎的游戏开发网环，在那里他认识了云风工作室、冰河工作室和金点时空的一批游戏制作爱好者，大家经常在一起谈论做游戏的理想。

校园里的晓光并不清楚当时的国产游戏业正处于大转变时期。1997年，大批知名、不知名的公司涌入游戏市场，他们捋起袖子，前赴后继，在国内掀起了一股单机游戏的开发热。短短一年后，国产游戏的大环境急转直下。金盘电子、腾图电子和前导软件等先驱相继退出，大批中小公司甚至尚未有产品问世即告解体。中国大陆原创游戏从无到有、随即半路夭折，仅用了三年时间，令人扼腕。

这时的晓光正在独自研究《暗黑破坏神》，思考怎样才能编写出同样的效果。“当时我还没有多少程序方面的感觉，琢磨了半天也不知道从何下手。我有一个同学数学很厉害，他瞄了一眼就告诉我说，里面的人物走的是菱形格。我这才豁然开朗。”

在同学的帮助下，晓光用Visual Basic和DirectX 7.0编写了一个模仿《暗黑破坏神》的demo，场景中的人物可以在八个方向上行走，被物体遮挡后，物体会呈现半透明，他还在这个demo中实现了最短寻路的A算法。正是凭借这个demo，晓光找到了第一份游戏开发的工作。

大学期间晓光的另一得意之作是他和同伴陈承一起开发的“网络炸


《万王之王》的服务器上最初只有9个人


从《生死之间》到《碧血晴天》，创意鹰翔艰难地前进着

弹狗”游戏，委托开发这个游戏的，就是今天有着数十亿资产的陈天桥。那时的陈天桥还是一个创业青年，拿着炒股赚来的50万元创建了盛大网络。他希望通过互联网推广一个虚拟角色——卡通狗“史丹莫”，这只“史丹莫”就是“网络炸弹狗”的主角。游戏的玩法类似现在的《泡泡堂》，由陈承策划、晓光编程，盛大提供图片素材。差不多快完成的时候，他们一起来到上海，和盛大商谈合作的事情。由于盛大只是一家新成立的小公司，无力涉足游戏研发，最后只好作罢。“没想到四年后还是和盛大走到了一起，看来我们之间是有缘分的。”晓光笑着说。

在这段平淡而单纯的日子里，姚晓光更多地是把游戏制作当作一种兴趣，而非事业。后来他才渐渐体会到：“当兴趣成为工作的时候，兴趣也可能变为一种压力。”

攻城了

2000年的中秋之夜，天气已经转凉，北京三环的马路边上坐着一个年轻人，静静地看着天上的月亮，刺眼的车灯不时从他身上扫过。独自一人赏完月，晓光回到简陋的住处，上铺的同事玩网络游戏还没回来，于是他找出宫崎骏的《萤火虫之墓》看了起来。故事讲述的是二战中的日本两兄妹成为孤儿，因与被迫照顾他们的远房亲戚相处不来，而到附近的废弃防空洞下独自生活，最终逃不过饥饿的折磨相继死去。影片灰暗、悲凉的气氛感染着晓光，不知不觉中泪水流了下来。

这一年晓光大学毕业，父母为儿子设计好了一条他们认为很完美的道路。电厂双职工的子女大学毕业后可以进入电厂工作，凭借丰富的计算机知识，晓光被安排在了电厂的机房实习。300多平米的机房宽敞、干净，整齐地摆放着数十台高端电脑和柜式服务器，对于一名酷爱电脑的人来说，这里的工作环境舒适，而且能发挥自己的专长，再理想不过。但此时的晓光已经把所有心思都放在了开发游戏上。

父母从来没有想过儿子竟然会选择游戏作为职业，在他们看来，游戏根本算不上是一种工作，怎么可能靠游戏养活自己？当时电厂新员工的工资是1000元，母亲想留住儿子，就对晓光说：“你要做游戏我们不拦着你，但你必须保证新工作的收入至少是电厂的五倍。”正好北极冰（即日后的亚联游戏）的老总戴红通过网络发现了晓光的demo，便写了封E-Mail邀请他加入极致工作室，一起开发《网络侠客行》。北极冰开给晓光的工资是5000元。

2000年5月，姚晓光离开家乡，来到北京，见到了戴红。戴红对他说，你的程序写得不错，对游戏也有概念，但别做单机，一定要做网游。这时的单机游戏已经陷入困境，而网络游戏也还没有兴起，只有一款《万王之王》刚刚开始测试。戴红要了些账号过来，让极致工作室的开发人员体验一下网络游戏的感觉。“当时《万王之王》的服务器上只有9个人，其中7个人都是我们公司的。”晓光禁不住笑了起来，“我和同事睡上下铺，半夜他接了个电话，丢下一句‘攻城了’就冲了出去。那时候我才感觉到网络游戏的吸引力真是很大。”

极致工作室的主程是现在天晴数码的副总陈宏展，晓光佩服他的严谨作风和广博的知识面，视他为启蒙导师，并以他为目标，疯狂自学。除租房和吃饭外，晓光每月还要花掉将近1000元，去北大光华学院参加网络技术培训，还冒充北大学生到处听免费讲座。


《彩色江湖》是国产网游的鼻祖之一


开发《幻灵游侠》是姚晓光最快乐的一段时光

《网络侠客传》做了半年，因资金问题没能继续下去。在陈承的介绍下，晓光加入老牌单机游戏工作室创意鹰翔，协助制作《碧血晴天》。这是他唯一一次参与单机游戏的开发，尽管只呆了一个多月，晓光对创意鹰翔的同事已是充满敬意：“他们是一群真正想要做出好游戏的人，很执著，对游戏抱着很高的热情。可惜做单机游戏积累太少，只能维持现状。”

这段时间，晓光萌生了很多感慨。在一篇题为“何苦做游戏”的随笔中，他困惑地写道：“这个行业是被称为没有‘钱途’的，但仍有很多人在做着。我相信中国的游戏总有一天会成功，可是何苦做游戏呢？”

福州的牛肉面

凌晨3点，“滴滴滴”，晓光的BQQ上弹出了一条消息，是刘董发过来的：“吃牛肉面的时间到了，你帮我统计一下品种和数量吧。”晓光回头吆喝了一声，加班中的同事纷纷抬起头，七嘴八舌地报上各自的选择。虽然都是牛肉面，但也有刀削面、拉面的区别，汤多、汤少的区别，加辣、不加辣的区别。晓光做好统计，把结果发给刘董。不多久，一碗碗热腾腾的牛肉面就送了过来。

离开创意鹰翔后，晓光还是希望继续做网络游戏。2001年春节，他成为了天晴数码的第一名员工。他和刘德建的意见比较统一，做网游，而且是类似《石器时代》的Q版回合制网游，这就是后来的《幻灵游侠》。当时华义刚刚将《石器时代》引入大陆市场，在《万王之王》和《石器时代》的推动下，国内的网游市场渐渐成型，而大陆这边的自制图形网络游戏只有一款《天下》。


《武林奇缘》用的是《暗黑在线》的引擎


《武林奇缘》有着浓郁的民族特色


测试当天，《暗黑在线》同时涌入4000多人


独居北京时的简陋条件


胜利的手势藏在了石狮后面


在《暗黑在线》中孤独地战斗

研发团队很快筹建起来，但程序方面仍缺少一名骨干，于是晓光乘“五·一”之机特意跑了趟北京，把陈宏展挖了过来。由于是第一次作网游，大家心里都没底，刘德建决定先作一个原型出来，验证一下游戏的技术，这个原型被起名为“彩色江湖”。晓光很尊重刘德建，他认为“刘董”不但有想法，而且懂得激励员工：“他首先相信你能把工作做好，同时还会不断鼓励你去做好，这样你就觉得自己真的能做好。”

“彩色江湖”的策划是模仿文字“江湖”，美术在前期已经准备得差不多，程序在宏展来了以后也很快完成。一天，刘德建通知全公司100多名员工，要求大家在下班前运行一个刷服务器的软件，每人运行100到200个，这是为了测试《幻灵游侠》服务器的负载压力。晓光在服务器前紧张地观察着网络状况，当10兆网卡的负荷达到极限时，服务器仍然没有崩溃。晓光松了口气。

尽管局域网的万人压力测试通过了，但游戏放到互联网上后却很不理想，延迟厉害，服务器频繁当机。“我们这才知道，很多在局域网上测试通过的技术，放到互联网上一点价值也没有。你觉得在局域网上很爽，那其实是假相。这就是程序员的痛苦之一。”晓光摸摸脑袋，笑了笑。现在看来很简单的道理，那时却要付出一定的代价才会明白。

开放测试的时候，“彩色江湖”还只是一个图形聊天室，只有一个场景，玩家在里面只能聊天，PK、打怪统统没有，表情和动作也是后来才加的。即便如此，仍然有十几个玩家在里面泡着，每天催着晓光他们快点赶工。从“彩色江湖”到《幻灵游侠》，这十几个玩家的热情成了开发人员最大的动力。他们加班加点地干活，希望早点把游戏做出来。很长一段时间，




《神迹》是姚晓光的第一步

晓光每天“晚上”结束工作回到宿舍，打开电视看到的是“早安，中国”这个节目。

“我现在还很怀念福州的牛肉面和水煮鱼，后来也在不同的地方吃过，但还是觉得福州的最好。”提起那段往事，晓光发自内心地笑着。

经过调试，“幻灵游侠”正式版终于在2002年初问世。之后没多久，姚晓光就离开了天晴数码。

陌生人的汇款

提及离开的原因，姚晓光总结了一句：“当时比较傻，比较天真，以为可以单枪匹马做一款理想中的产品。”他常称自己为“无产阶级游戏制作人”，产品不是自己出钱，就没有决定产品方向的权力，很多想法就会受到限制。

即便在天晴那段快乐的日子里，晓光也没有忘记自己的《暗黑破坏神》之梦。带着这个梦想，他回到北京，在三环边上租了一间小屋，与创意鹰翔的陈承、张晓明一起，成立了全星工作室。他们三人拿出自己的积蓄，开始了《暗黑在线》的制作。这大半年时间，是他人生最困惑、最沮丧的一段日子，也是他成长最快的日子。

花掉了所有的钱，没有任何收入，计算机、上网的费用很高，服务器端、客户端，所有程序都得一个人做。独自窝在小屋里，天天通宵，天天写程序，没有任何社交活动，没有人和自己说话。虽然在拼命往前爬，但梦想还是离自己越来越远，看不见一丝希望，最后甚至不知道自己到底在做什么，为什么要这么做。2002年“五·一”那天，《暗黑在线》开始测试，女朋友正好要离开北京，晓光把她送到火车站，没等她进站，晓光就转身走了。他现在满脑子都是程序、bug，别的什么都顾不上。

《暗黑在线》测试当晚，服务器同时涌入了4000多人。看着满屏的玩家，晓光的眼睛有点涩。一年后，当他在韩国游戏孵化大楼里看见两名不修边幅、面无表情敲打着键盘的程序员时，想起了独居北京的自己。

碰壁后，有人心灰意冷地退出，有人则开始反省。惯于思考的晓光意识到，游戏已不再是两、三个人能做得起来的。尽管把一套网游的技术全部实现了，但个人的力量太过微薄，做出的成品也只是比业余的完整一些罢了。看看周围，技术正在快速发展，2D技术已经日趋成熟，门槛不断降低，很难再有竞争力。协助陈承和张晓明制作《武林奇缘》的同时，晓光开始学习3D技术。《神迹》的3D引擎就是从这时开始积累的。

钻研3D技术期间，晓光仍然没有任何收入。一次去海淀图书城买完书后，他发现兜里的钱全用光了，只好步行很远的一段距离回家。一天下午，晓光突然收到一笔一万多元的汇款，来自一位素未谋面的玩家。对方是一名普通的IT从业者和游戏爱好者，从《彩色江湖》开始就不断鼓励着晓光他们。这笔钱暂时缓解了晓光的窘境，更给了他以坚持下去的决心。“他可能觉得像我们这样做事的人比较可爱，值得支持一下。我们也不能辜负他的好心。”晓光的言语中充满感激。

2003年2月，姚晓光带着自己的3D引擎加入盛大，成为《神迹》的首席制作人，开始了那段“痛并快乐着”的日子。


当不成熟的我们加入不成熟的中国游戏研发业，唯一能做的是加倍努力

何苦做游戏

五年的青春好像一眨眼就过去了，姚晓光的绝大部分时间都花在了创造虚拟世界上。每天在电脑前一坐就是十几个小时，真实的生活对于他来说已经不再重要。他说他的QQ和MSN上有几百位好友，但其中真正认识的、可以经常串门聊天的朋友很少，大部分都是游戏的支持者、爱好者和业内同行。问及最开心的时刻，他的回答是《神迹》官方主页刚开通的时候，他去灌水，发的帖子一秒钟后就沉了下去，无数玩家挤在论坛上发表意见，那时他觉得很快乐。

或许有人会认为因“受人关注”而快乐是一种肤浅甚或虚荣的表现，但请你们记住，正是这种微不足道的快乐，支撑着我们的国产游戏开发者们坚持下去。否则，何苦做游戏？

姚晓光也承认这种虚拟的快乐令他忽略了许多生活中真正的乐趣：“这绝对不是一种健康的生活方式。你生病的时候只有家人来照顾你，能陪你一辈子走下去的，也只有亲人和挚友。”但他暂时还不想改变自己的状态，他认为男人就应该是一种事业动物，自己还年轻，还有一种输得起的感觉，可以拼一拼，还没到为家庭、为生活而内疚的时候。虽然偶尔会觉得难过、空虚，但过去也就算了，没时间去深究。

1998年，还在上大学的姚晓光在一篇随笔中写道：“为中国游戏业呐喊，希望在2000年我们能看到国产游戏精品诞生。”

2000年，初入游戏圈的他在这篇随笔的后面补了一句：“到2000年了，还是没看到经典的国产游戏。”

从五年前的那个demo，到今天的第一款国产全3D网游《神迹》，姚晓光和他的作品一起在成长。遗憾的是，国产游戏依然没有精品诞生。姚晓光没有放弃，当听说《英雄》冲到全国票房第一的时候，他说他有一种感动：“本土电影可以得到市场的认可，超过国外大片，国产游戏也一定有这种机会。”


疲惫的国产游戏开发者需要更多的关注


住院期间坚持工作

游戏感言

◆ 别想着一个人做游戏

当我们抱着美好的想法想做自己的游戏时，先考虑一下：1、金钱：我们没有钱，我们是无产阶级制作人；2、技术：比你厉害的人太多了，别做一只井底之蛙；3、策划：从来就没有什么伟大的策划，合理的东西会有很多人想到，不合理的也会有很多人想到。所以，脚踏实地地工作，摆脱浮躁，享受生活的乐趣。

◆ 我们需要烂游戏

香港的电影业非常发达，但还是有很多烂片。也正是正是这些烂片，让更多的人有机会去演戏，给了他们实践的机会，为香港真正拍出高品质电影提供了人才储备。游戏行业也是一样，不可能所有公司都和盛大、腾讯一样有钱，但是不是没有优越的条件就不能做游戏了呢？只要做得有特色，能找到特定的用户群，烂游戏应该越多越好。

◆ 我们都是小学生

当不成熟的我们加入不成熟的中国游戏研发业时，没人能说自己是成功的，我们唯一能做的就是加倍努力。我们都是二、三年级的小学生，即便在国内有些名气，即便作了5、6年开发，也还是小学生。只不过有的在上二年级，有的在上三年级，有的还是学前班。大家都在学习，没有资格去比些什么，或者炫耀什么。唯一能做的是认真学习，多多积累，争取早点毕业。

◆ 何苦做游戏

我们用青春投资游戏开发事业，几年过去我们得到了什么？失去了什么？一个像样的游戏需要大量的投入，我们为了什么投入游戏研发？我们可以说是为了理想，可理想的结局是什么？单纯的我们不顾家人的反对，全身心地投入到游戏研发中，很多朋友甚至辍学。这一切都是为了心中一个理想的、完美的游戏产品，可事实上这个行业并不是我们想象的那样美好。



PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst

梦幻之星在线蓝色脉冲

梦幻手笔？

《梦幻之星在线》百车赠送活动访谈

我们希望在游戏市场上打造一个真正的经典营销案例。”朝华数字娱乐副总杨海龙对记者说，“这种跨行业多赢合作的活动，在提高公司品牌和游戏品牌的同时，也会引发社会舆论对网络游戏的关注，扩大游戏行业的影响力。”

2005 年 3 月 21 日，《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的大陆地区运营商朝华数字娱乐公司将在全国范围内开启一场大规模的市场推广计划，第一轮活动将从 3 月 21 日持续到 4 月 30 日。这一推广计划之所以受人关注，并非因为活动的内容或方式很特别，而是因为其高昂的奖品金额。据杨海龙介绍，在预计为期三个月的活动中，朝华数字娱乐将派送出总额高达 400 万元的奖品，其中包括 100 辆奇瑞 QQ 汽车，以及笔记本电脑、数码产品、精美汽车模型和游戏周边等。如果算上媒体广告和地面活动的费用，朝华的这一市场计划将耗资 1000 万元以上。如此高昂成本的市场推广，以往从未有人实践过。

这次号称国内最大手笔的市场活动主要是为了配合《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的商业化运作。《梦幻之星在线：蓝色脉冲》于今年 1 月 18 日公测，根据朝华公司提供的数字，目前的平均在线人数为 10 万，最高在线人数为 15 万，游戏活跃用户数 100 万，注册人数为 600 万。游戏将于 4 月 5 日收费，届时除了开放新章节、赠送游戏时间和虚拟道具等传统促销手段外，“百辆汽车派送”的活动将成为吸引用户的一颗重要棋子。近一年，不少网络游戏运营商都感觉到收费这道坎越来越难跨越，收费后玩家的流失率越来越高，而《梦幻之星在线》的收费恰好又遭遇《魔兽世界》的内测。杨海龙表示：“既然不可能回避，就必须积极去应对。之前我们曾充分研究了其它厂商以往的营销方式，我们理想中的策划案是既能扩大游戏和公司的影响，又能让玩家得到实实在在的实惠，这两个方面同样重要。”

为保证活动的覆盖面和公平性，朝华针对不同层面的玩家设计了不同的活动规则。无论新用户还是老用户，无论有经验者或是无经验者，均可以参与此次活动。《梦幻之星在线》的“百辆汽车派送”活动共分为三个部分。第一部分是“完美梦幻道具任你换”，只要玩家的角色等级大于 25 级，并且拥有符合兑换要求的组合道具，即可进行兑换申请。兑换汽车的奖品为 12 个心心盾、10 个灵感铠、10 个圣光盾、10 个 S 组件和 600 个 PD，兑换周期为每 10 天一次。三次无人兑换大奖，官方将于当月月底在服务器所有等级大于 25 级的玩家中抽取一名汽车得主。

活动的第二部分是“炫动梦幻，神乎运技”，凡激活新手卡内的帐号登陆游戏，且帐号所创建的角色等级大于 25 级的玩家均有机会抽取汽车，兑换周期同样为每 10 天一次。活动的第三部分是“朝华杯：最大攻击——向着梦幻第二章进军”，3 月 22 日下午 17 时，《梦幻之星在线》的新任务“朝华杯：最大攻击”（Zarva CUP – Maximum Attack）即将开放，活动期间，消灭怪物总数以亿为节点的那名玩家将获得抽取汽车大奖的资格，例如消灭第 1 亿只怪物、第 2 亿只怪物的玩家，以此类推。当被消灭怪物的总数达到 30 亿后，官方将在产生的 30 位玩家中随机抽取一名汽车得主和三名 NDS 得主，并将在下次服务器例行维护时开放游戏的第二章。

“百辆汽车派送”的活动也引发了一些争议。一位业内人士质疑说：“难道国内的游戏推广都必须用这种血拼的方式来进行吗？大厂商有资本砸钱，那今后中小厂商该怎么办？以后的游戏推广真的黔驴技穷了么？”杨海龙对此解释说：“网络游戏市场发展了这么多年，同质竞争的问题不仅仅体现在产品的内容上，更体现在各厂商的营销手段上。市面上的产品大多仍以代理为主，这意味着产品层面的竞争相对比较固化，市场营销就成了决定胜负的关键。如何提高曝光率、扩大影响面，给予玩家以他们所期待的东西。对于一款新进入市场的产品来说，必须启用更新的、更有冲击力的营销思路。”

对此次活动的另一质疑在于奖品金额过高。国家工商总局的《关于禁止有奖销售活动中不正当竞争行为的若干规定》中对“有奖销售活动”作了明确限制，该法令规定：抽奖式的有奖销售，最高奖的金额不得超过 5000 元；以非现金的物品或者其他经济利益作为奖励的，按照同期市场同类商品或者服务的正常价格折算其金额。对“有奖销售活动”加以限制，是为了防止商家以商业促销为手段，相互之间恶性竞争，从而导致竞争秩序的破坏，最终损害消费者的利益。

朝华的“百辆汽车派送”活动的奖金总额远远超过 5000 元的上限，但杨海龙认为这一活动并不违规。他解释说：“我们的活动不能被称为‘有奖销售’，因为奖品的派送并不是基于玩家的购买行为。也就是说，玩家不需要花钱购买我们的任何产品和服务，就可以参与到这次活动中来。你只需要注册一个账号，在游戏中玩到一定的级别，或是集齐特定的道具，就有机会赢得我们的奖品。尽管游戏在会 4 月 5 日收费，但对于新注册的用户来说，仍然会有一段时间的免费试玩期。”■



A+ ■名称 Grand Theft Auto: San Andreas ■制作 Rockstar North ■上市 2005年6月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



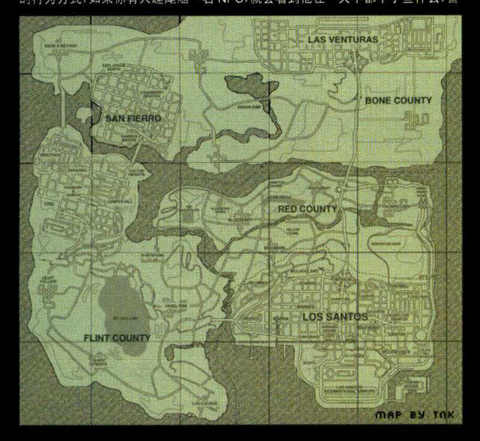
侠盗猎车手:圣安德列斯

背景

作为GTA系列的正统第四作,其副标题"圣安德列斯"(San Andreas,后文简称SA)的名称来源于加州卡拉维拉斯郡(Calaveras County)的首府。其世界观设定也参考了90年代初期的加州风貌。游戏中的SA是都市圈中的一座人工岛屿,它连接着三座城市:洛桑托斯、圣菲洛泽和拉斯文特拉斯。从谐音中不难看出,拉斯文特拉斯即现实中的赌城拉斯维加斯,它由大片的沙漠地带和绿洲带中的豪华娱乐设施为特色;圣菲洛泽即指代旧金山,拥有丘陵地带的地貌特征,终年弥漫大雾,其中甚至有制作组恶搞"寂静岭"的桥段;洛桑托斯以洛杉矶为原型,由繁华的市区和南部混乱的贫民区组成,除了不时出现的沙尘暴外,突然出现的倾盆大雨也会将行人浇个落汤鸡。

游戏开始时,由于大地震造成的破坏(影射90年代初的洛杉矶大地震),主角会困在一个区域,随着任务的进展,你有机会在每一座城市中施展自己的"独特才能"。由于本作中主角具备了游泳的能力,因此即使没有剧情推进,你也可以跨海偷渡到别的城市,当然,这样会造成警察的追捕。每一个都市的大小都超过了《罪恶都市》的整个面积,连接各大都市之间高速公路两旁的乡村也会呈现在SA的世界中,这意味着SA拥有四倍于前作的游戏范围。吃惊之余,请各位朋友准备好一个保证能够读D9的DVD驱动器。

宏观世界加强后,游戏细节一样得到了改观,游戏中的每一个行人都拥有独立的行为方式,如果你有兴趣尾随一名NPC,就会看到他在一天中都干了些什么,譬如购物,或者去找女朋友约会,而不是像前作那样漫无目的地直线逛马路。行人的模型大幅增加,很难在一条街上找到两名拥有相同外貌的行人,年轻的恋人还会手拉手"轧马路",如果你不慎碰到了其中的一个,会遭到护花(草)使者疯狂的反击。在一周中的特定时间,行人的群体行为会发生一些变化,譬如星期日的郊区中会塞满前来度假的车辆,海滩边上会出现集市。



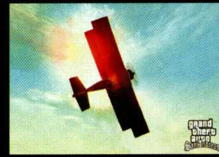
人物

本作的主角是从自由城回到洛桑托斯的Carl Johnson(后文简称CJ),他回来的目的是寻仇,因为他的母亲被仇家杀害了。在举目无亲的都市中,他只有重整旗鼓,一切为了自己的复仇。

【基本数值】从本作开始,主角拥有了类似RPG游戏的数值系统,这个数值系统的目的不是让玩家在漫无目的地练级中耗费大量时间,而是让你时刻保持CJ的良好状态,因为各项数值的增长都会相互影响,当CJ向一个极端发展时(譬如太胖或者太瘦),对游戏的顺利进行就会造成负面影响。譬如去饭馆吃东西会增加体力,也造成你的肥胖,进而影响到耐力和敏捷性,最可怕的是当CJ胖了以后不但无法获得MM的注意力,就连NPC也会嘲笑他,市民会称呼胖Carl为"肥球(Fat Ba Tard)"甚至你的自己人也说"老兄,该减肥了"。耐力(Stamina)是一项很重要的数值,它可以影响跑步、踩踏板车和游泳过程中冲刺的时间长短。CJ在游戏中任何跟体能有关的行为都会使耐力增长,如果你只习惯开车,还可以花钱到健身房中获得同样的锻炼效果。如果不锻炼的话,这项数值会不断减少,直到CJ成为蜗牛的代名词。臂力(Muscle)在体育场馆中锻炼,练到一定阶段后可以习得新的战斗技巧,并提升抗击打能力。本作的主角不再像前两作中那样"见水死",肺活量(Lung Capacity)用于保持维持潜水状态的时间,在一些任务中尤为重要。肉搏技能可以在眼镜蛇武馆(Cobra Martial Arts)中锻炼,它其实是一个用以锻炼强壮指数的健身房,但如果你能挑战其中的功夫高手后,就会免费习得新的战斗技能。



每一个枪械店后院都有一个靶场,在这里你将与两名NPC比赛,他们可不是什么泛泛之辈,有的是退伍军人出身。每种武器比赛3回合——第一回合得分取决于射击时间、距离远近与中靶精度(每靶有7个得分点);第二轮是打移动靶;最后一轮是3人一起抢射移动靶,这里是无法通过锁定来瞄准目标的。获胜者会获得射击能力的提升。



声望是一个重要的指标,它可以使你从任务中获得更多的收益。虽然并不是所有的任务都可以赚钱,但几乎所有

的任务都可以增加声望。声望越高，行动中可以获得的支援也就越大，这也是游戏新增的设定。武器的效能会随着使用的次数而增加，表现在武器的杀伤力、装弹量、射速等方面质的提升，技术的等级有 Poor、Gangster 和 Hitman 三种评价。另一个有趣的数值是"魅力"，这个数值是完全动态的，你的衣着、发型、体型，甚至是驾驶的车辆都会影响魅力值。当你赤膊从一辆凯迪拉克中开门的时候，这个值可以维持在一个很高的水准上，而当你离开车，钻入商业区的时候，很快就会成为人见人恨的过街老鼠。在主流程中，这项能力不会有太大作用，但一个分支模式中，它会发生巨大的作用，请看下文。

【恋爱养成】不错，游戏中有类似"樱花大战"的恋爱养成模式，它的表现更为西化一点。城中有六位女生等待你的追求，与城中的所有 NPC 一样，MM 有着自己的作息时间，CJ 需要在下班以后才能通过约会任务找到她们。细心装扮自己，提高魅力值，并适时的送给她们小礼物，就有可能获得她们的芳心。除此之外，她们每个人都有这自己的帅哥标准，也有着不同的偏好，包括食物，如果带着喜欢中国餐的 MM 去吃大排，你就等着被踢飞吧。除了送礼，你还可以通过骑单车带 MM 兜风、跳舞、散步、游车河等方式提高好感度。

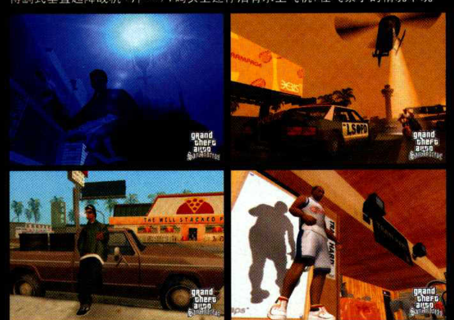
游戏方式

GTA 系列高自由度的游戏方式相信不用笔者再进行介绍，本作中又为这种风格注入了更多乐趣。

【改头换面】都市中分部着一些服装店和美容店，你可以花钱装扮自己。游戏开始后，Los Santos 城市附近的 Reece 美容美发工作室会让你对这个系统有一定认识。超过 50 种的发型会让 CJ 呈现眼花缭乱的变化，篮球明星、著名歌星的发式都可以尝试，你甚至能找到迈克尔·杰克逊刚出道时的"原子弹爆炸式"——如果 CJ 再晒得黑一点的话。购得的衣服不会将原有服装覆盖掉，在家里多出了一个道具——衣柜，每次读档后，你都可以在其中选择已获得的服装。文身类似小孩子玩的贴纸，想换掉的话随时都可以，文身可以提高魅力值，它也是帮派的一种识别符号，所以当 CJ 使用敌对帮派的文身时，配合合适的服装，你就可以在他们眼皮子底下浑水摸鱼。反过来讲，那些代表极度危险帮派的文身符号有可能引起警察的抓捕和死对头的追杀。

【改车】主线任务会触发改车任务，以后你就可以将获取的敞篷车送去改装。基本的改装包括车体涂装、座椅颜色。进阶改装有对引擎和底盘的升级。终极修改装备——Nos 氮气加速器，飚车中可以启动加速器，排气管喷出蓝色火焰后按下加速，可以看到夸张的加速效果，这个选项有三种规格，每个规格表示 Nos 的发动维持时间等级。即使你不喜欢改装，爱车开久了也需要去车房处理，如果不常对车清洗，车轮、挡风玻璃处都会积聚大量的灰尘和和锈迹。玻璃会损坏，外壳失去光泽。尤其在任务完毕后，没人希望开着熏得发黑、浑身遍布弹孔的车辆在街上狂飚。飞速狂飚情况下，玩家可以不将车停稳即飞身下车，这在脱离处于爆炸临界状态的车时犹为实用，当然要损失一部分 HP。

【小游戏／恶搞】本作以街头涂鸦（Spraycan）代替了前作的包裹搜集，这个小游戏显得更为恶搞。俱乐部、游戏厅中的设备可以使用，你可以在斯诺克桌前挥上几杆，或者在老式游乐器前重温 80 年代的经典街机游戏《小蜜蜂》、《推方块》。篮球场中可以玩篮球，和 MM 跳舞时的小游戏非常类似早先流行的布兰尼跳舞机。周日的沙滩灯塔旁会举办铁人三项大赛，9 个人一起比赛，先游泳再骑脚踏车，最后跑步，这是对玩家身体的极大考验，先前没有足够锻炼的话，光靠拼命按键显然是不行的。另一个有趣的道具是降落伞，除直升机外，你还有机会在军用机库中获得鹞式垂直起降战机（汗~~），码头上还停泊有水上飞机，在飞累了的情况下玩一







把高空跳伞，圣菲洛泽地区的高山和高楼也是跳伞（跳山？跳楼？）的好地方。

自行车显然不是一个理想的代步工具，但驾驶它的难度与乐趣是汽车所不能比拟的。自行车不是坐上就可以"自行"的，要有节奏的连续按键，你骑车的速度与时间取决与你的身体状况以及对单车的熟练，你身体越好、单车骑的越多自然就可以骑很久，但如果游戏里的你是个大胖子而且很少骑的话，那就要当心骑到一半时候摔下来。自行车是街头表演的好工具，你可以驾驶它更随意的穿梭在城市的大街小巷中，通过脚踏板的力量改变来控制自行车的速度，同时还能玩出一些特技驾驶表演，如后轮单立前行，180 度或 360 度旋转等等。

开火车？疯了吗？不错，本作就有一条轻轨线等待着玩家发挥。早在 GTA3 中就有贯穿全市的轻轨线，不过那个仅仅是连接各大场景之间的代步工具。本作的列车连接三大都市，你可以在上车后来到控制室，用方向键来控制列车的运行，车毁人亡对于玩家而言是毁灭性的，你的目标是安全的控制火车，将乘客送到下一站，刹火车并不像刹汽车那样简单，如果你能通过这个考验，所获得的奖励与声望将是不可限量的。

游戏过程中，你会看到本作与前两作的关联，一些老角色会作为超级龙套登场。还记得 GTA3 开始时被女友出卖的主角"飞机头"吗？他的女友叫 Catallna，Catallna 正是 CJ 前女友，在一个赛车任务中你有机会挑战三代中的这位"飞机头"主角，获胜后"飞机头"要去自由之城，而 Catallna 突然提出与 CJ 分手，跟着这位超级龙套一同去自由城。他们去做的第一件事是什么呢？就是 GTA3 的开头——抢劫银行，Catallna 在得手后射伤了"飞机头"，导致他的被捕，也引出了整个 GTA3 的故事，这么说，SA 应该是 GTA3 的前传。

【主任务】主线任务的进行方式与前作类似，某些特殊设计的任务会再次增加玩家的心跳指数。《生死时速》电影看过吗?在一个任务中，CJ 的车子装了炸弹，时速不能低于某一速度的，否则炸弹计量槽就会增加，只有加速才能让炸弹引爆指针降下来，这样维持开一段时间以后，炸弹即被解除任务也完成。在任务正式开始前，你可以对任务地点进行一些布置，以增加任务完成的成功率：譬如在《罪恶都市》中的一个追捕摩托车手的任务中，我们用车将所有道路堵死，但任务开始后，这些精心的"布置"都消失了，那名亡命摩托车手也夺路而逃，这种情况在 SA 中不会出现：由于本作的 AI 大幅度加强，一些任务的难度暴增，需要玩家在开始前有精心的计划，如在现场事先停下一辆直升机，在完成后被一大群人追杀的时候飞速登上机舱全身而退，让地面上无数黑洞洞的枪口望洋兴叹。GTA 系列并不只有暴力与疯狂，它的风格取决于玩家玩时的心态，本作中鼓励玩家以健康的方式进行游戏，抢救伤员、见义勇为、灭火、协助警察追捕嫌疑犯的奖金有大幅度增加。



【音乐】本作电台的最大亮点在于乡村频道的收录，在这里你可以欣赏到上世纪八、九十年代脍炙人口的乡村歌曲。这两个频道只能在乡间公路上收听。都市的空气中弥漫着当年的重金属摇滚，乡村音乐和疯狂的 SA 街头衔接得完美无缺。美妙的音符使玩家在这座都市圈里中找到洗尽铅华的感觉。所有电台收录歌曲，其中有不少被 S.H.E 组合翻唱过。■（文／十大恶穷天气）

A-

■名称 Cold Fear	■制作 Ubisoft Darkworks	■上市 2005年5月
■类型 动作冒险〖AC/AD〗	■代理 未定	■版本 英文版



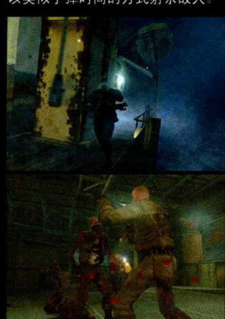
美国海岸警卫队收到来自白令海峡中的一个陌生求救信号，两小时后，第一批乘直升机前往营救的队员与总部失去了联系。由于风暴开始，航空队无法派出搜救，在此海域巡逻的警长汤姆·汉森驾驶着小艇前往营救。等待他的是一艘巨大的旧捕鲸船……和整船的变异生物……

视角



这是一个第三人称动作冒险游戏，它的默认视角类似“生化危机”中的固定机位取景。值得一提的是它还有一个伪第一人称视角（Pseudo-First-Person），名字听起来很怪吧。伪第一人称视点的摄像机置于人物的肩部，它会随着人物头的动作而变化，其实就相当于《生化危机Ⅳ》视角的克隆版，这个视角下人物只能进行缓慢的前后和横向移动。伪第一人称视点下可以使用手电筒和手枪上的战术灯（前提是你装备有手枪）。它还有一个类似广角镜效果的显示方式，此状态下可以获得最大范围的视野，适合在解迷过程中观察周围的环境。

Shoot Mode是游戏的第一人称视点，进入FPS模式之后，人物会自动装备枪械。人物可以在FPS模式下自由走动，这样就类似DOOM3的玩法了，不过由于大多数场景发生在船上，船体在不断的摇晃，玩家能在这种不停摇晃的视角中坚持多长时间不呕吐，这就是一个未知数了。你可以开启“Critical Hit Directing”模式，用于在三秒内放慢时间的速度，以类似子弹时间的方式射杀敌人。





敌人

【异形】游戏中的异形借鉴了“Aliens”系列电影的创意，它的寄生、攻击方式，甚至外形都与电影完全一致。幼体状态下的幼虫没有任何攻击力，它通过食道钻入生物体内完成寄生，此后寄主被完全控制而沦为僵尸，最终，突变怪（ExoMutant）破体而出，成为真正的成年异形。成年异形以锋利的爪撕裂任何生物，从某种意义上来讲，它是游戏中的一种“中立生物”，它不但会攻击主角，也会攻击船上的俄国雇佣兵。它不具备电影中的酸液喷射能力，但其敏捷的速度会将任何FPS高手杀得措手不及。

【僵尸】僵尸是被异形幼虫寄生后的生物，比电影中更利害的是，除了活人，幼虫还能寄生在尸体体内，成为名副其实的“僵尸”。僵尸的行动很慢，生命力较高，由于幼虫寄生在脑部，唯一高效杀死它们的方式便是“爆头”。你也可以在击倒它们以后补上一枪或者一脚。

【雇佣兵】除了主角，船上唯一的人类生物是这些退伍特种兵，尽管同为人类，但他们并不是你的朋友。佣兵会使用自动步枪、爆炸物来攻击玩家，拥有较高的战术素养。他们还会利用场景中一切可用的武器攻击玩家，除了手榴弹，扳手、餐刀和水管同样会好好招呼玩家一顿。

武器





【轻武器】游戏中最主要的威胁是进化完全的突变怪，AK47、MP5和霰弹枪三种武器正是为异形度身定做的。AI设计师Cyrille Combes这样解释：“在狭窄阴暗的船体过道内，从你发现异形，到被它扑杀，期间不会超过两秒，取决于两秒后躺在地上是谁，这依靠你对这三种轻武器的理解”。异形在被子弹射中后会放慢移动速度，MP5这种杀伤一般，高精度高射速的武器用于远距离牵制异形；AK47的三连发奇准无比，威力较大，适合中距离与异形周旋时使用；霰弹枪则可以一枪将脸贴脸状态下的异形轰成碎片，不过可以预料的是，近距离这一枪如果射失……

【重武器】火焰喷射器对异形是致命的。在甲板等露天环境中使用需要注意风向，顺风使用可以增加火焰的射程，而顶风使用的后果……在船体中，你可以打开通风机、排气管来加强喷射器的威力。榴弹枪是一击必杀的武器，室内使用时会发生跳弹效果，合理利用场景，可以让跳弹杀伤处于死角中的敌人。



除了武器，智慧也是消灭怪物的武器之一，站在船舷，在异形扑杀的瞬间紧急回避，让异形跌入冰海，用电线触碰金属天花，秒杀吸附在头顶的幼虫……

迷题

利用环境互动解决迷题是游戏的重点。在2月份的试玩中，除了一个钥匙卡迷题外，另一个通过密封舱的迷题设计得相当巧妙：密封舱开始渗水，为了防止主角在水位到达配电箱位置后被电死，玩家需要尽快找到电路的总开关，用武器破坏，如果完成任务的时间过长，即使破坏了电路，汤姆也可能被水淹死。其他的迷题包括利用船的来回倾斜拾取无法到达位置的道具、炸开船体放入冷空气以让积水结冰等等。■（文/十大恶劣天气）

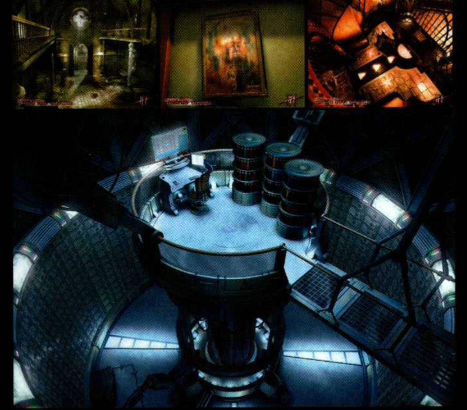


欧美RPG逐渐走向衰落，这是众所周知的事实，相比之下，解谜冒险游戏的日子更不好过，经典大作的贫乏导致关注的玩家越来越少，只剩下一批忠实的玩家，但无论你是忠实玩家还是普通玩家，肯定对画面极其精美的《塞伯利亚》（Syberia）有所耳闻，因它而出名的开发商Microids目前正在筹备他们的最新游戏——《静物》（Still Life），这是继《超能力侦探》（Post Mortem）之后第二款黑暗风格的侦探解谜游戏。

超能力侦探 II

虽然游戏名称为《静物》，但在剧情上却与《超能力侦探》存在着藕断丝连的关系，玩家在《静物》中扮演的一名年轻的FBI女探员维多利亚·麦克帕森（Victoria McPherson）正是《超能力侦探》主角加斯·麦克帕森（Gus McPherson）的孙女，她被派遣到芝加哥调查一起妓女连环被杀案件，但无法找到线索，只好趁圣诞节的假期到芝加哥郊外的父亲家休息一下，她在父亲口中得知祖父曾经也是一名优秀的侦探，并翻阅了祖父遗留的档案。在20年代，祖父在布拉格也调查过一起连环谋杀案件，她惊讶地发现，那起案件居然与现在所调查的案件有着惊人的相似之处。

与平常的解谜冒险不同的是，游戏采用了两条主线，一条以维多利亚展开，专门调查妓女连环被杀案件；另一条则以祖父加斯展开，每当维多利亚阅读加斯的档案时，游戏剧情便会切换到20年代的布拉格，扮演加斯调查另一起连环谋杀案件，并从中获得线索。Microids对20年代的世界使用了噪点特效，即类似黑白电影的效果，给人怀旧的感觉。游戏的两条主线互相穿插，这种做法确实很有创意，我们甚至可以将游戏称为《超能力侦探 II》，据说游戏的最终结局将会令所有人感到意外。



七宗罪游戏版

连环杀人事件、凶手遗留的文字、血腥的凶杀现场……这些都是电影《七宗罪》的特征，Microids对这部戏也情有独钟，特意为游戏营造了同样恐怖的气氛，例如破旧的旅馆、凌乱的房间、地上长长的血迹和残忍死去的妓女等等，ESRB将它列为了M级，只适合18岁以上的玩家。能够营造如此的气氛，应该归功于改良后的"Syberia"引擎，虽然使用了黑暗的风格，但表现出来的效果却完全一样，3D人物和2D背景互相搭配、固定的第三人称视角和加上精美的过场CG，感觉更像是在看一部好莱坞式的电影。除了血腥的凶杀现场外，游戏还将带大家领略布拉格的美丽风景和FBI的高科技总部。



你是一名优秀的侦探

作为一名侦探，必须在现场到处搜查线索，在游戏开始之前，玩家已经掌握了4名死者的详细资料，包括血液、证物等等，它们都记录在笔记本中，玩家随时可以查阅这些资料。游戏的第一章即要玩家调查第5个死者，当到达现场后，玩家必须拿起收集线索的道具，如相机、灯源过滤器、清洁剂等，你先用清洁剂喷在墙上，然后将灯源过滤安置在灯源上，墙上立即显示出凶手遗留的文字，最后用相机将其照下。一个如此凌乱的现场，要找线索实在有点难度，因此游戏提供了一个提示系统，每当玩家来到重要地点，屏幕左上方就会显示一个拳头的图案，那就意味着你可以使用道具，至于要使用哪个道具，则只能依靠玩家自己的判断。另外，游戏还保留了《超能力侦探》的对话系统，每次与NPC谈话时，玩家都可以选择职业口吻或个人口吻，如果选择个人口吻，你可能会听到一大堆的粗口；如果选择职业口吻，态度则比较温和，两种口吻的对话都会带来不一样的结果和线索，有些角色只会在特定的方式下才会提供线索，这也给游戏增加了一定的难度。■（文/神之影）

A-

■名称 幻想三国志Ⅱ ■制作 宇峻科技 ■上市 2005年第二季度
■类型 角色扮演【RP】 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版





还记得2003年初夏给你的感动吗?结合三国历史、武侠、神幻与爱情的"幻想三国志"续作,将在今年暑假再次带给玩家全新的感受!! 本刊将陆续报道本作制作内幕,让各位看官先睹为快。



楚歌

因祸避居西凉召德村。昏迷三载,方自醒转,记忆全失。个性放荡不羁、圆滑乐观,立志成为天下第一有钱人。



沈嫣

马超义妹,马腾副将沈侯之女。出身富贵、娇俏可人,自小便对英雄怀满憧憬,一心嫁给万夫莫敌的英雄将军。



韩靖

徐州被屠之时,跟随叔父迁至西凉。聪敏好学、温文谦恭。欲以胸中甲兵平治天下,改变乱世。



马超

西凉太守马腾之子,后为五虎将之一。英勇过人、豪爽自负。一身武艺冠绝西凉、为西凉人人闻之敬畏的第一剽悍猛将。



姬风

原为天若宫人人敬仰的首席剑师,却喜浪迹江湖,结交各路英雄。为人雅俊侠气,才思敏捷、举凡仙术、韬略皆能过目不忘。

缘起

上古时期,黄帝蚩尤大战涿鹿,当时,蚩尤得风伯雨师、魑魅魍魉、山精鬼怪之助,黄帝则有风后力牧、应龙女魃、天女之辅。此役风云变色、石破天惊。

在忠臣风后、力牧、大将应龙、与义女女魃的相助下,涿鹿之战,黄帝终于获得了最后的胜利。然而,在消灭蚩尤势力的同时,黄帝也失去了忠臣风后与挚爱凤曦,而大将应龙与义女女魃,也因双双感染


废坑

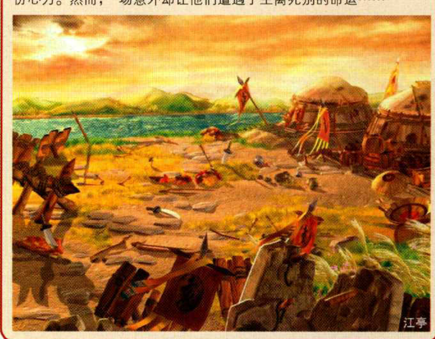
了人间浊气而从此消失天界……

东汉末年,乱象纷起,汉室存亡生死一线。莲无神树下,云空和道天两仙,以汉朝兴衰、天道之向为赌注,继续两人未完的棋局……

荧惑守心、天象异变,一个关于三龙宝器的传说迅速在朝野传开;当年承天命而来,协助黄帝打败蚩尤的神兽应龙,战后因感染邪气而堕入人间,临死前其指爪化为青龙剑、眼化为赤龙珠、心则化为历代传承的玉龙玺……在此乱世中,传说只要能拥有其中一样,便能雄霸一方成为王者,若三者龙气合一,则天下尽得、心愿尽遂、并可拥有扭转天道之能力……

公元196年,董卓旧部李傕、郭汜势力被灭,曹操迁献帝于许都。

同年,西凉召德村。一个立志成为天下第一有钱人的贫困少年——楚歌,与其好友韩靖和心仪之人沈嫣,他们如同一般少男少女,对未来有着美好的憧憬,并一心期待着前往京城发展,为此乱世尽一份心力。然而,一场意外却让他们遭遇了生离死别的命运……


江亭

今生

《幻想三国志Ⅱ》的故事约在一代十年前左右,除了发展全新的故事,前代为大家所熟悉的主要人物也将一一以新面貌登场;另一方面,构筑一代种种事件的源由及独特的世界观,也将在本作中完整呈现。

《幻想三国志Ⅱ》横跨的时期将较一代为长,除了历史人物、事件增多以外、剧情丰富度与深度也直达一代的两倍,而三国时期名震天下、受到玩家喜欢的军师猛将们,也将在此代一一展现迷人的风采。

在结局方面,《幻想三国志Ⅱ》仍保留了前代的特色——双主线与多结局。随着故事的进行,玩家可依喜好作出不同的决定,来寻找属于自己的最终结局。而与前代相异的地方是,此次影响的条件将不再受限于男女感情的选择,主角的价值观与系统的应用也都将是影响分歧的主要因素。请继续密切关注后续报道。■

(文/DSotM)


栈道

■名称 明星志愿III	■制作 大宇科技	■上市 2005年第三季度
■类型 经营策略〖ST〗	■代理 寰宇之星	■版本 中文版

A⁻



明星志愿3

打入五光十色的演艺圈，创造一个属于自己的娱乐王国！新一代《明星志愿Ⅲ》已不再仅限于演艺明星的狭窄未来发展空间，大牌经纪人才可能是未来主攻的方向。

不管是担任经纪人也好，自己闯荡星海也好，瑰丽绚烂的演艺圈总是让人难以忘怀。最初，自己只是个贫苦的经纪人，不但得四处奔波寻找新人，为艺人抢通告抢得头破血流，还得努力利用不多的预算替艺人争取曝光。后来虽然转换身份成为菜鸟新人，历经街头卖艺、跑龙套等辛苦过程后，好不容易成为家喻户晓的明星，却又在谈恋爱时频频受挫……

这就是众多玩家引颈期待的“明星志愿”系列最新作！做为大宇知名的系列作之一，《明星志愿Ⅲ》在经过多年的筹划制作后，今年即将以全新面貌的再度登场！

从小经纪到演艺王国



游戏中主角为命运多舛的经纪人。先是遭遇千辛万苦培养出来的实力派偶像团被竞争对手挖角，而导致父亲心脏病发重病卧床。接手公司后，又发现父亲辛苦经营的经纪公司竟有着千万负债、面临即将倒闭的危机。



集体的智慧

未来发展方向何在

虽然主角已毅然绝然接下经纪公司，决定勇于面对敌手的挑衅。但是在如此艰巨的环境下，他是否真能寻找到具有潜力的明日之星，挽救公司，并且打造全新的演艺王国呢？

想要突破逆境创造奇迹，艺人绝对是不可或缺的！游戏中有十几位艺人可供主角选择经纪，其中除了超越前作的俊男美女之外，听说还有一位是会令老玩家意想不到的知名艺人喔！制作小组透露，这位神秘艺人不仅曾出现在前作中，而且在玩家心目中有不可磨灭的印象呢。熟悉明星系列的玩家们不妨好好猜一猜，这位神秘的角色到底是哪位呢？



在竞争激烈的演艺圈中，想扩大事业版图单靠艺人经纪是绝对不够的。在游戏中只要主角顺利完成任务取得电视剧本，便可以选择是否投注资金自制节目，成为可自由调度艺人的制作公司。自制节目虽然耗费成本，不过却可以凭借和其它知名艺人的合作，帮助旗下新人迅速走红，进而打造属于自己的演艺王国。



成功的美好结局等待你挑战

如何功成名就？在这个盛夏。



成名之路

有氧舞蹈

融合了少男少女的明星梦以及峰回路转的经营模式，开朗明亮的设定与游戏风格，就像在平凡无趣的生活当中替玩家开创另外一个人生，再也不用受现实环境所拘束，可以尽情地在游戏中成长。在跌跌撞撞的过程当中开拓自己的人生，或在演艺圈中找寻梦幻的爱情。成功失败皆掌握在自己手中，就算失败了，只要重新来过，又是另外一个丰富又美丽的人生！

可以重来的爱情与人生，不就是这个游戏最大的魅力所在吗？培植大明星的光芒与荣耀、爱上大明星的辛酸血泪，统统在这里可以一次尝尽！如此令人期待的游戏就在今年暑假，请大家拭目以待！■（文/DSotM）





A

■名称：The Godfather ■制作：EA Games
■上市：2005年第二季度 ■类型：动作冒险〖AC/AD〗
■代理：未定 ■版本：英文版

1945年，纽约。欢迎加入克里昂家族。大家应该都看过派拉蒙的经典影片"教父"，这个系列影片一共拿到了9项奥斯卡奖项，而且其中的第二集至今仍保持着一项记录——唯一的一部续集仍然拿到奥斯卡"最佳影片大奖"的影片。现在，有人声称要将这部电影改为游戏推出了。对于花大价钱买授权的事，财大气粗的EA向来是当仁不让，这次果然又是他发布了这样令人震惊的消息。

在电影基础上改编，这款游戏自然还是传统的黑帮题材，这时可能不少玩家都会想到《四海兄弟》和《侠盗猎车手》。要如何在这么多同类游戏中突出自己呢？EA靠的是什么？是允许自定义的角色吗？是1945–1955年纽约城的复古场景吗？是非线性的自由动作冒险体验吗？是在电影背景下改编的精彩故事吗？是NPC与玩家之间精致的互动AI表现吗？还是"立志传"式的艰辛成就呢？这里我们就发现了EA的狡猾之处。相比《四海兄弟》，《教父》有更自由更开放的游戏方式，让你体验互动，让你为所欲为；而相比向来注重自由与娱乐性的《侠盗猎车手》，《教父》在运用电影手法，表现文化内涵上又有绝对的优势，如果按制作人目前放出的消息来看，游戏中将出现众多根据电影情节改编的主线任务，这对于很多电影爱好者来说，具有相当大的诱惑力。

总体来说，《教父》是一款博采众长的新一代黑帮游戏代表作，在艺术性和娱乐性之间找到了一个绝佳的切入点，当他再挂起了那个经典的牵线木偶招牌，推出了马龙·白兰度的阴沉面孔，游戏从此就变得完美无暇了。■









B

■名称：Fantastic Four ■制作：Activision
■上市：2005年6月 ■类型：动作〖AC〗
■代理：未定 ■版本：英文版

改编。漫画–电影–游戏，只要是沾点边，有可表现的共同点，就可以拿来改成另外一种形式的东西，这也就算是娱乐的融合吧。正如即将上映的影片《地狱神探》（Constantine），改编自DCComic的著名漫画《Hellblazer》，可就在前不久，主角基努·里维斯已经在ATARI推出的同名游戏当中露脸了。同样是一家擅长改编的公司，Activision似乎在以前的《蜘蛛侠》中尝到了甜头，Marvel的著名超人们又将在PC上登场表演了。

《神奇四侠》是什么？在得到游戏资料的时候，我对此是一无所知，还好我们有网络。作品原形是《X–Men》作者Zak Penn的另一套作品，今年7月，福克斯公司制作的同名影片将在全球公映，从目前的消息来看，此款游戏又将赶在电影上映之前发售。Marvel的超级英雄们以往露面的也不在少数，这次登场的将是神奇先生、火炬人、怪形、和隐身女侠。从阵容上看，让人联想到动画影片《超人特攻队》，不过眼下这款游戏探讨的绝对不是什么轻松话题。4位能力各异的英雄登场，自然要体现团队的协作战斗方式，你需要在各英雄间切换，充分发挥他的特长。另外游戏允许两人同时游戏，更有分数、必杀技和生命数量的共享设定，强迫游戏者更密切地进行合作。

鉴于Marvel超级英雄们的号召力，想来游戏在国内也没多大的市场，喜欢热闹打斗的朋友可以用来爽爽手，真正更值得期待的还是那部同名好莱坞大片，尽管肯定还是部缺乏内涵的闹剧，但享受一下眼花缭乱的视觉冲击，还是有益放松身心的。■





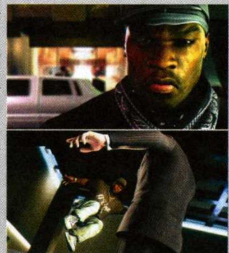


B⁻

■名称：50 Cent: Bulletproof ■制作：EA Games
■上市：2005年第四季度 ■类型：动作〖AC〗
■代理：未定 ■版本：英文版

当大多数老百姓还在质疑游戏这一文化形式的时候，在正统的娱乐圈内，这种新鲜的表现形式却逐渐为更多的大牌明星所认同。不知大家对游戏机平台的作品是否熟悉，2004年2月，由李连杰主演的PS2版《荣誉之战》是一次大胆的尝试，而前面我们谈到的基努·里维斯的《地狱神探》则是更有力的证明了这一种认同。如果说演员的加盟不算新鲜，那现在已经有大牌歌星开始涉足其中。以前我们可能知道有歌星为游戏作曲献声，而现在著名的说唱歌手"50分"（50 Cent）不但为游戏制作了部分音乐，更要充当主角，在游戏里表现他的叛逆。

游戏主题应该说是"50分"非常熟悉的黑帮题材，因为这个备受争议的音乐人正是在充斥着毒品、犯罪、械斗、监狱以及枪杀的贫民窟中长大的，即便在出道之后，他也时常涉及一些暴力事件，2000年5月24日，他在皇后区牙买加161街被枪击，身中9枪险些丧命。这位大名鼎鼎的问题青年现在要在这款游戏中出演一位被自己老大出卖而遭黑白两道追杀的街头混混，在龙蛇混杂的纽约街头，为了洗清自己的罪名而要用手中的武器对抗纽约犯罪家族。在游戏的制作当中，"50分"并不仅仅参与拍摄、配音和音乐制作，对于游戏系统和故事情节，他也凭借着自己的亲身经理，充当着顾问的角色，所有的犯罪行为也许由此将更为"真实"。





游戏制作者曾参与过PS2平台著名动作游戏《脱狱潜龙》的制作，由此可想本作的风格应该也与之类似。单说游戏性，可以让人期待的东西并不算多，再加上黑色背景，并不推荐善良的玩家去体验，如果游戏有原声专辑出版，能听听50分的几首原创音乐，也就足够了。■



帝国时代Ⅲ探索纪元

A

■名称:Age of Empires III ■制作:Ensemble Studios
■上市:2005年11月 ■类型:策略〖ST〗
■代理:未定 ■版本:英文版

继续我们之前的报道，近期在国外一些网站上已经将第三代“帝国时代”“正式”命名为《帝国时代Ⅲ探索纪元》(Age of Empires I-II:Age of Discovery)，尽管目前还没有正式的官方公告来证实这一名称，但在此我坚决地使用了这个看似正式的名称，全作望梅止渴的YY行为。近日又有一些游戏正在开发中的截图公布，现在也拿出来与大家分享。

在本年度的GDC大会上，AoE3的制作人又发布了一些游戏开发中的内幕。仅从游戏外在图像表现上来看，AoE3将在完全改进后的“神话时代”引擎下使即时策略游戏达到更高的层次。除了High Dynamic Range渲染技术下表现出的自然逼真效果外，制作者还为游戏中的各种物体加入了物理效果，例如建筑和树木被破坏时的效果，主要的功劳又要属于Havok物理引擎。本作增加了海战的成分，看来制作者对他们目前创造的水面效果具有了相当的信心，的确，这可能是继《半条命Ⅱ》之后最为华丽的水面效果了，而且还是出现在一款即时策略作品当中。

当谈到，为了应对这种华丽的视觉效果，制作者准备对程序进行怎样的优化时，AoE3的主创人员并没有给出确切的答案，只是说会根据电脑显示技术的发展适当进行调整。在他们看来，当游戏推出之时，市面上的主流显卡完全可以应付这样的运算。如果你想欣赏到最佳的画面效果，就必然要掏腰包升级自己的机器了。

对于联网对战的系统设计，制作依然没有透露细节，只表示将推翻以往系列的核心设定，针对更为专业的对战玩家，让这部分高级用户享受到更丰富且新奇的对战体验。距离游戏的计划发售日期还有半年多时间，制作者还不想公布更为详细的系统设定，吊胃口的阴谋还是会继续下去，当然也可能是怕过分炫耀，而最终名不副实会带给玩家过于沉重的打击吧。■



手足兄弟连

B+

■名称:Brothers in Arms ■制作:Gearbox Software
■上市:2005年3月 ■类型:动作〖AC〗
■代理:育碧 ■版本:英文版

二战，不朽的游戏题材。在“反法西斯战争胜利60周年”这个大气候下，今年也许我们还能看到更多的同题材作品，《手足兄弟连》本月已经整装待发了。

“真实”总是所有这些作品标榜的重头，每个人都在说从各个角度重现二战历史，场景、服装、武器，事件……全套的二战时期产物，现在的《手足兄弟连》自然也不例外。这里需要提到一个游戏制作中的关键人物——退役军人John Antal上尉，正是他为我们带来了这个真实的故事，一个最接近真实的“二战”。在Antal上尉的指导下，游戏建立了完美的武器模型，调整了发射和装填的过程，力求真实。同时真正战场上广为运用的“射击－移动”战术，还有军人所必须拥有的绝对服从的精神，都在这里得到了出色的表现。

当然“真实”≠“繁琐”，制作者在描述游戏运行表现时又给大家展现了美好蓝图。指挥战术的实施一定要非常简单，只要按下〖命令键〗，一切复杂的事情就算大功告成了。你可以看到班级成员完全按照你的意图选择掩体，瞄准，射击；如果你面对敌人强大炮火的压制，甚至还可以指挥其他小队，完成更为复杂的迂回战术。所有这些都该感谢细心的制作者，为此准备了丰富的逻辑脚本程序。其实对于大多数游戏作品来说，之所以取得成功，完全应该归功于在细节上的表现。

体贴设计还要表现在满足各类玩家需要上。你想要枪战是吧?那就指挥班级小队向敌人阵地发起突袭；这里还有想当狙击手的是吧?没问题，那就趴在战壕里掩护其他战友冲锋啊。唯一不能满足的是那些喜欢善于表现个人英雄主义的狂人，这离游戏主题背离太远了，当然也许以后会有密技放出，让你抛开游戏原始乐趣爽一把。

为了表现自身的与众不同，制作者还要在最后玩点“概念”的东西。以他们的话来说，过去很多同题材作品大多是在强调军人在战争中的“荣誉”与“使命”(指名道姓跟以前那两部二战大作叫板啊)，而《手足兄弟连》则是要真正将玩家融入到那些参战士兵的中间，沿着Antal上尉的足迹，去体验战争带给每个人的创伤。■









青蛇Ⅱ

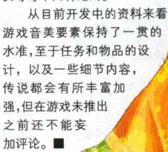
B-

■名称:青蛇Ⅱ ■制作:Ensemble Studios
■上市:2005年4月 ■类型:角色扮演〖RP〗
■代理:未定 ■版本:中文版

网游横行的今天，国内依然有人高举单机大旗，兢兢业业做着单机产品，这不由得使人格外敬佩。继《青蛇》与《花木兰》之后，斯普软件的《青蛇Ⅱ》已即将面世。据传说，第一代《青蛇》在国内卖出了6万份的惊人销量。这说明什么呢?千篇一律的网游又怎么可能满足所有玩家的需求呢?我们还需要“国产＋单机＋武侠＋RPG”所组成的那种东西。

言归正传，《青蛇Ⅱ》虽是系列新作，但在情节上又是“前传”性质，这在如今也是很流行的手法。小青修炼成仙的艰辛历程在此展开。说到修炼历程，将伴随着诸多小游戏展开，制装系统、祭拜系统、插花耕种、灵娃系统，甚至在战斗中也有类似FIFA射门力度槽的动作型设定。真正偏离传统RPG风格的还要说是游戏结局的设计，看上去带有浓厚的恋爱养成味道，游戏最终会根据故事情节展开和小青的修炼状态，来决定成为医仙、毒仙、女神、蛇妖、江南第一美女等等十几种结局。





从目前开发中的资料来看，游戏音美要素保持了一贯的水准，至于任务和物品的设计，以及一些细节内容，传说都会有所丰富加强，但在游戏未推出之前还不能妄加评论。■





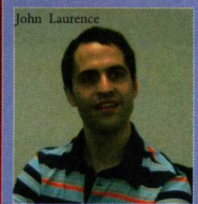




2005年2月，EQⅡ的东方版本中文名称终于敲定为《永恒的使命》，而与此同时，来自多个国家的35位技术人员在台湾游戏橘子本部成立了《EverQuestⅡ》东方化工程合资公司SOGA，着手进行《EQⅡ》东方化的角色图像与专属亚洲的内容设计。3月，橘子发布了关于《EQⅡ东方版》（以下简称EQⅡe）的一些消息，据说游戏汉化工作已近完成，预计在4月进行封闭测试，5月进行全面开放测试。为什么要进行东方化？其改动有多大？秉承了EQ系列游戏一贯的精雕细琢，融入了许多全新游戏创意和元素的《EverQuestⅡ》，是否还会成为继EQ一样叫好不叫座的产品？我们将疑问信发送给SOGA公司，下面让我们一起来看看他们是如何回答的吧。

◇关于SOGA

这个崭新的团队拥有35位专业的游戏制作人员，分别来自美国、日本和中国台湾，他们将SOE的技术优势、产品开发能力以及游戏橘子对亚洲玩家的了解相结合，积极为亚洲玩家量身订作《EQⅡ东方版》。据悉，SOGA还将担任EQⅡe的后续版本制作工作，计划推出亚洲区域专属的《EQⅡ》版本，并且负责游戏在亚洲市场的技术支持。


John Laurence

● 记者：SOGA的主要成员来自不同国家，他们主要负责的工作是相同的还是不同的，可否介绍一下他们的分工。

SOGA：这35个人分别负责不同的工作，而目前的重点是定制最新的"亚洲风格偏好设定"(Culturalization)，对游戏整体风格的修改，增加一些亚洲人偏好的行为规则。而目前SOGA的几个核心人物是：

John Laurence(US)：Soga总经理，EQIIe Team Lead。负责Soga公司营运并且担任EQⅡe开发计划的负责人。John Laurence曾参与《EverQuest》的开发工作，并担任三个资料片的Project Manager，对EQ的历史十分了解。

栗原一启(JP)：EQIIe Art Director。负责所有美术品质监控。栗原一启曾经参与过《Hot shot Golf》与《全民高尔夫4》，在完成《全民高尔夫PSP》后加入SOGA。

HISANOWO(JP)：EQIIe Character Designer。负责所有角色设定。John Laurence透过多方的打探，在日本找到HISANOWO担任此次EQⅡe的人物设定，我们相信HISANOWO是最能满足要求且能将角色融入EQⅡe中的设计大师。

Steve Wang(US)：EQIIe Program Lead。负责各项技术支持。Steve Wang在完成SOE另一款在线游戏《Planet Site》后，加入SOGA。并将SOE最精华的技术导引至SOGA。

陈立汉(TW)：EQIIe Project Manager。负责规划安排项目进度。技术背景出身的陈立汉，主要担任与SOE开发团队间的联系沟通并且订定工作流程，使得SOGA所有的工作得以进行顺遂。

岳宗魁(TW)：EQIIe Producer。协助John Laurence处理各项项目事宜。

◇什么才算是东方的

据SOGA介绍，经过两个多月的努力，东方化第一阶段的工作已经完成75%，最快预计将在今年四月份开始封闭测试，为了能让广大玩家能在2005年暑假前看到EQⅡe正式版本，所有制作人员都在拼命的加班加点，不知疲倦。随着东方版内容的陆续完成，官方也公布了一些关于这个版本的资料。

我们看到了首批EQⅡe的角色设定图像，与欧美版本的风格迥异。因为EQ系列的原版人设一直以诡异奇特著称，但从审美角度讲，也许各人的尺度不同，很难给出好或不好的判定来。有些人因此而会担心，SOGA若完全按照东方人的审美标准去修改角色形象，是否会让游戏失去原有的风格。对此，SOGA表示，此次东方化的工程由EQ原制作班底John Laurence领导进行，全部东方化的设定都是在原产品的基础上加以改变，并不会影响原创的精髓。







此外，EQⅡe将增加新的鼠标操控方式，玩家将能使用熟悉的控制方法进行游戏。游戏视角也更适宜观看地形和角色，游戏指令及快捷键的设置也变为亚洲玩家模式，大家会发现EQⅡe的操控是非常简单的，当然玩家也能使用和美国相同的控制方式。在其他内容方面，将增加专属于于亚洲玩家的游戏内容，例如任务、道具、NPC……等等。

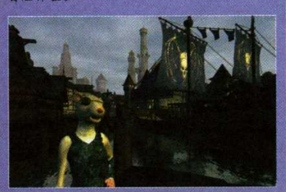
● 记者：EQ Ⅱ东方化工程，主要着重哪几个方面？是否能够保持原作的整体风格？

SOGA：东方化工程可分为两个阶段。第一个阶段着重于角色美术重置、鼠标操控方式/输入接口重新规划设计、使用者接口重新规划设计、东方版专属任务/道具/NPC……设计等。我们相信，要靠HISANOWO的角色设定和栗原一启所带领的优秀美术团队，得以将EQⅡe的美术表现尽善尽美，以获得玩家的青睐。再者，为破除以往《EverQuest》难入门的印象，SOGA企划人员与原开发小组进行密切的交流，将鼠标操控方式、输入/使用者接口等等符合亚洲玩家习惯的功能模块重新设计制作。最后我们希望在SOE强大的技术支持下，SOGA的企划人员能制作出不失原味但又强烈符合亚洲玩家的各项游戏内容，例如新的道具、新的NPC、新的地图区域与专属亚洲的在线活动。而原本欧美版的内容将不会被移除，EQⅡe将会让玩家体验到比欧美版更丰富的冒险旅程。游戏橘子、SOGA与SOE团队的紧密合作，将使EQⅡe有更多令人惊喜的改变！

第二个阶段将计划开发东方版专属数据片。各项因应东方版所需而增加或修改的部份，皆以承袭原《EverQuest Ⅱ》游戏精神与历史传统，待EQⅡe的封闭测试和开放测试获得广大玩家的响应后，会有更明确的计划。相信玩家们不会感觉到任何的突兀，请大家拭目以待。

● 记者：对于东方人的游戏习惯和爱好，看EQ2的前景，会是什么样的？

SOGA：SOE是北美在线游戏业的领导者，更是全球在线游戏的先驱，EQ几乎影响了目前所有的在线游戏。《EQⅡ》将坚持以丰富的游戏内容为主导，坚持求新求变、追求卓越的游戏内容。没有任何一款在线游戏的虚拟世界可以像《EQⅡ》般的丰富与真实，生动活泼的NPC会与玩家进行互动，长达130小时的语音，更加赋予了NPC以生命，并使他们具有了自己的特点。玩家可以透过游戏世界中各种精致的设定，来感受不一样的虚拟冒险。在SOGA制作各项内容时，很高兴地可以得到来自于Gamania许多精准与创意十足的建议，当然，我们十分期待EQⅡe经过封闭测试后来自各地玩家的宝贵建议。在SOGA致力于降低《EQⅡ》的进入门坎后，我们非常有信心诚挚地邀请所有亚洲的玩家，尝试有别以往的冒险体验。

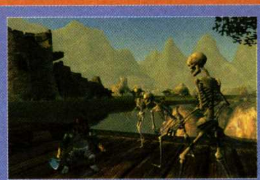


◇用什么来挤垮我们的硬盘

EQ系列游戏有一个共同的特性，那就是海量的游戏客户端容量以及后续的更新包，几乎占据了我们硬盘的大部分空间。而这次的《EQⅡ》更是不含糊，不但拥有长达160小时的NPC个性化声音，更有16个种族24种职业造型（强大的角色自建系统）、超过1600个主线支线任务、超过1200种新物品（包括交易技能生产的工艺品和怪物掉落的物品）、增加了近400种新的魔法（并且使魔法效果更炫目）、以及最新添加的8个区域（目前EQⅡ已经拥有了超过100个区域）……这些还远远不能说明数据包的巨大，下面的一长串新功能、附加内容等等，也许会让我们感叹：还有什么游戏可以如EQ2这样，用超丰富的内容来挤垮我们的硬盘！

游戏绘制了大量的新盔甲外形；增加2个新的给25~30团队练级的地域；1打50级史诗级的征战区域，包括更为严峻的任务；8个新的副本区域，更多的给单人和小团队挑战的生物；海量的新任务，尤其是单人的，如潜入对方城市的破坏任务；新的传承任务，包括黄金火神之靴和Tranix王冠；新添加地特训魔法能让你的角色更个性化；更详细的魔法、技能、食物、毒药、药品的检查信息；大量的界面修正和提升，多页面的对话窗口支持，在内置地图上显示玩家位置；新的评估系统，更加直观的AC数值；魔法效果延续时间加长，巫师和术士的法术伤害被极大加强……

●记者：EQ Ⅱ的高配置和大容量，是否在东方化的修改范围之列？针对目前中国玩家的电脑配置水平，会在技术上采取何种应对措施，以满足中低端用户的游戏需要？



SOGA：我们将会进行测试，选择出较符合亚洲市场的硬件水平，并且针对不同级别的硬件，调整制定出各项符合该水平硬件的游戏参数。不过，《EQⅡ》是款计划营运五年以上的在线游戏，因此特别在硬件效能的扩充上做了预留，大家可以看到游戏画面选项中最高模式是保留给未来的硬件水平。我们相信随着时间的成长，EQⅡ/EQⅡe除了游戏内容成长外，在效能表现上亦能符合未来五年内玩家的需求。不过如过大容量的客户端增添了对玩家的阻碍，我们会让玩家可以选择自己要安装的版本，不过选择简易版的玩家门可能就无法真的体验到这游戏的最大特色喽。

●记者：EQ Ⅱ e的内容，是否与原作会有很大的区别？是否增加新的内容，如地图或任务？玩家是否能同时玩到两个版本的游戏？

SOGA：本着承接原《EverQuest Ⅱ》游戏精神与历史传统为前提，东方版本不会去修改或删除任何英文版本的内容，但会增加一些东方版专属的任务、物品、NPC。简而言之，EQⅡe的内容将会大于英文版EQⅡ。至于是否会提供版本切换（EQⅡ<-> EQⅡe），目前未得到SOE的指示，所以未确定。

●记者：我们知道EQ2中有角色语音这一设定，东方化的工作是否会包括对角色语音的完整汉化？

SOGA：SOE已经将原本NPC中的配音配得相当出色完美了，这边营运团队并没有要求在此部份作东方化的改变，不过各地营运团队会依照地区性不同的需求去进行一些人性化的改善，像考虑到方便对新手进行指导，所以有可能会对教学部分的配音进行汉化。到时会对玩家进行调查，以决定是请著名艺人，还是挑选玩家进行配音。这部分内容相信很快就会有新的进展。

在EQⅡ中文官方网站上，公布了EQⅡe目前所囊括的一些特色，如好莱坞巨星为NPC全程配音；使用Sony独步全球的3D影像和最先进的人体动态捕抓技术，人物动作细腻入微；强大的人工智能，以及完整的游戏背景故事，让玩家在做任务的过程中，领略最真实理性的游戏世界；自由的玩法，特殊的智能型战斗系统，都将带给玩家不同于以往的游戏体验。面对这样一个，积累了EQ在中国的运营经验后，决定勇敢面对改变的游戏，我们不能不对它持续的期待，期待属于亚洲属于国人的EQⅡe。■

■名称 海盗王 Online ■制作 上海嘉思华 ■上市 2005年第二季度
■类型 网络棋牌休闲游戏[MMOCG] ■代理 上海嘉思华 ■版本 中文版

B



海盗王Online》是上海嘉思华公司自主研发的一款Q版风格的3D网游,它为所有海盗、所有梦想成为海洋霸主的玩家展现了一个五千年历史的幻想大陆。

在《海盗王Online》特有的大规模海战团队求生方式下,要想常胜不败,海上伙伴之间的配合非常重要。试想一下,在波涛汹涌的海上,上百艘战舰在鏖战,重甲船在前面抗枪挡炮,航海士在后面呼风唤雨,制造漩涡和海啸,技师为各类船只提供防御加成,还有玩家与玩家间的PK、战舰和飞艇间的对决、海军与海盗间的战争……何等壮观!

下面就让我们一起来看看游戏中究竟有哪些奇妙的职业,这些职业又各有哪些特点。

剑士

剑士是加纳大陆经过几千年的磨炼而形成的一种职业,可以说是陆地上最强的职业。

剑士通常分为标准剑士、巨剑剑士和华丽的双剑士。标准型剑士装备单手长剑及盾牌,这是雷霆堡帝国军队的士兵的标准配置。有一部分剑士为了追求更强的战斗威力,舍弃了防护用的盾牌,改而使用巨剑。巨剑大大加强了剑士的攻击力,在一些攻坚战中,一名巨剑剑士可以击退五名以上的标准剑士。

双剑士可以同时使用两把单手剑,虽然攻击力要比巨剑剑士稍弱一些,但却可以获得一定的灵活性,以致现在越来越多的剑士开始学习这种剑术。今天,双手剑术已经成为剑士的必修课。

狙击手

这个职业早年被称为弓箭手,但当"铳"被发明出来之后,这个原本在战斗中只是起辅助作用的职业也开始受到欢迎。

狙击手的职业分为两个分支:弓箭系和火枪系。弓箭系的优势在于较远的射程,距离对于狙击手这个职业来说尤为重要。火枪虽然由于制造技术的原因,在射程上受到一定的限制,但它拥有强大的杀伤力。火器的另一缺点在于装弹量的限制,通常一个箭囊可装备350—500支箭矢,而任何一种火器,其最大的弹夹装弹量也不会超过50发,而且火器及弹药的制造费用也很昂贵。

水手

作为航海中不可或缺的一员,水手是一个很热门的职业,大多数喜欢冒险的年轻人都出海了,其中比较热血的选择了成为水手。

大炮操作是水手的必修课,他们装填弹药的速度比一般人快,而且能够将那些笨重的铁炮摆弄得五花八门。在辽阔的海面上,只有强大的水手能保证船只的安全。一旦离开大海,水手的战斗力会锐减。不过海上的艰苦生活让他们拥有发达的肌肉,即使没了铁炮,他们的双拳的打击力也是不容轻视的。就连以力大而著称的巨剑战士,也不敢小看这些水手。

航海士

航海士有着丰富的航海知识,白银之城是世界公认的最优秀的航海士学校。

白银之城是最早开始海上探险的城市,那里的居民个个都能在航海方面讲出一大堆道理。他们在不断的探险之后总结出许多经验,这些经验被世界各地的人们广泛应用,其中最重要的技术就是对自然的掌握。长时间的航行,使航海士成为对天气把握最敏感的人,最强的航海士甚至可以通过一些特别技能临时改变天气。

加纳历3870年,第一个摩尔克族航海士蔻拉蔻拉又给航海士带来了新的成长,他把召唤动物的技术传授给了航海士。之后,动物召唤术就成了航海士的不传之秘。

商人

如果说白银之城里十个人有四个人是航海士的话,那么剩下的六个人一定就是商人。因为黄金航线的关系,白银之城的商业极为发达。商人们活跃在世界上的各个角落,虽然不能像战士们那样武艺高强,但是他们的冒险精神却不输给任何人,任何不起眼的东西在他们的眼里都可以变为财富。他们可以把商品吹得天花乱坠,据说有些厉害的商人只用嘴就能把一些连剑士都畏惧的凶猛生物制服。

医生

这个世界上唯一还受到神的庇护的地方就是沙岚之城,更准确地说,是那些虔诚的追随者。这些追随者的虔诚使他们成为世界上唯一拥有医疗神技的人。

医师这个职业的诞生出于一个偶然但又必然的事件,一位追随者因一月一次的采购来到沙港附近。当时正好有一些冒险者回港,这些冒险者在海上受到了凶猛海兽的袭击,回来时已是奄奄一息。正当医生们束手无策时,怜悯之心使这位追随者施展医疗神技,将冒险者一一治好。整个城市轰动了,消息很快传遍大陆,无数的人涌向沙岚之城,之后追随者也开始向一些有潜力的人传授医疗神技。

技师

沙岚之城的人们很早以前就拥有了发达的制造技术,据传这项技术也是卡拉女神留给他虔诚的信徒的。沙岚之城的人民把这项技术发展得十分迅猛,甚至超出了女神的掌握。当发火粉被发明出来后,女神被激怒了,从此女神再也没有显露过她的神迹,而沙岚城的人们也认为只要有了制造技术,没有女神的指引照样能生活下去。沙漠中的特产水晶沙,也确实让他们能够制造出比其它城市更好的武器装备。■



■名称 永恒 ■制作 GNI Soft ■上市 2005年第二季度 **B**
■类型 MMORPG ■代理 群皓网络 ■版本 中文版



进入游戏填写用户名的那一刻，笔者的眼球就被《永恒》的3D画面吸引住了：恬静的村庄，晴朗的天空，素雅的流云，自由飞翔的小鸟，缓缓旋转的风车，清亮的水波，这一切深深地映在了笔者的脑海里。由于采用了卡通渲染的3D效果，无论人物角色、NPC、城市建筑，都会以一种可爱甜蜜的面貌呈现在玩家面前。

动人的吟唱





除了画面外，游戏里的音乐也值得细细品味。刚进入游戏后的那座城市上空，盘旋着动人的丝丝旋律，仿佛是闲庭信步般的随兴，体现出一种和平安详的气息；又仿佛是在静静地倾诉着一个古老的传说，讲述着这座中世纪古城曾受到的上帝的祝福。

不去冒险，而是穿梭在城市的每一个角落，观赏这座威严而宁静的古城，聆听动人的吟唱，是一种视觉和听觉上的享受。进入战场，战斗打响后，音乐一改之前的舒缓，而是如急流般紧张了起来，仿佛危机四伏。在你练级作战的时候，音乐似乎又在鼓励你：勇敢的战士，打起精神鼓足勇气，拿起你的剑奋力杀敌吧。

充实的操作感

玩家在普通场景中的移动基本上是"一鼠打天下"，也有一些常用的快捷键，比如"S"键是打开技能栏，"C"键是打开状态栏。顺带提一下，《永恒》中的"CTRL"键可是会起到决定大局的作用的哦，无论组队、合体、PK，是交易，都会用到这个键。具体操作方法是按住"CTRL"键不放，然后把鼠标移动到自己身上点左键；如果是接受别人的交易，或是申请与战士合体时，鼠标则需要放在对方身上。

战斗时的操作也值得一提，玩家会体验到一种前所未有的紧张感和乐趣。尤其是笔者所练的辅助型精灵，既要顾及合体后的HP，又要合理使用技能，游戏的战斗节奏常常让笔者喘不过气来，手要不停地在键盘上进行微操，无论喝红蓝水、使用技能，还是人物的站位、跑动。由此带来的充实感远大于普通的杀怪。

同中有异的技能



游戏的技能系统也是一大特色，无论骑士、弓手、辅助精灵还是攻击精灵，他们的技能中既有通用技能，也有各自鲜明的特点，比如人类都有骑马技能，精灵都有"Sluff"加血魔法。而且每个职业在技能分配方面也很平等，辅助精灵有攻击魔法，攻击精灵能学习辅助魔法，这就脱离了大多数网络游戏一成不





变的职业决定一切的定律。

游戏中的技能可以设置快捷键，《永恒》中一共设置有16个快捷键，一栏四格，一共四栏，分别对应键盘的F5、F6、F7、F8，施放技能则对应键盘的F1、F2、F3、F4，不同的技能可以同时施放。施放技能是有时间延迟的，不同技能的延迟时间各不相同，比如辅助精灵技能施放速度最快的是"Transform"，一秒一次，而"lighting VT"电属性攻击魔法的延迟时间相对会长一些。这样的设定增加了微操的乐趣，玩家需要合理放置技能的快捷栏，以便在最快的时间内进行技能操作和组合。

独特的合体系统

《永恒》不是一款个人英雄主义的游戏，协同合作的概念贯穿始终，这里要提及的是独特的合体系统。游戏中只有精灵和人类才能合体，而且只能是精灵向人类提出合体申请，由人类提出接受或拒绝，申请方法是按住"CTRL"后点对方鼠标左键。

合体后的HP是两个人共同的HP，而MP还是合体前的MP，没有变化。合体后攻击力是人类的，防御力则是两人叠加的，这样就可以去挑战之前一个人无法打败的怪物。合体后人类负责移动和物理攻击，精灵负责辅助魔法施放，两人需要协同合作，共同退敌。最后要提醒大家的是，合体后打怪掉落的宝箱精灵是不能捡的，只能由人类捡。

无论画面、音乐，还是游戏系统，《永恒》中的很多贴心的系统设置都体现了制作者的良苦用心。合体系统、物品系统、骑乘系统和装备系统等新要素的加入，更是为游戏增加了许多新的乐趣。例如，装备在掉落后会有几秒钟时间让玩家拾拣，时间一过，物品不会再老老实实地呆在那等着你捡，而是会被赋予生命，自由活动在地图各个区域。要想再次取得，只能去攻击这个逃走的物品。是不是觉得很有趣呢？■(文/信步赏花)

B+

■名称 Last Chaos ■制作 NAKO Interactive ■上市 2005年第二季度
■类型 MMORPG ■代理 联梦在线 ■版本 中文版



龙魂》是一款中世纪风格的幻想类网游新作，游戏的背景发生在争战不断之地——爱丽斯大陆。战火在这片大地上从未停止过，乱世出英雄，玩家将在冒险中培养自己作为帝王的勇气、能力和资质，最终成为统治大地的王者。

既是乱世，自然会有各种相互敌对的势力。《龙魂》设置有六种来自不同种族的职业，分别是战士、骑士、弓箭手、魔法师、巫师和盗贼，六大种族包括泰坦族、人类、精灵族、明治族、半精灵族、妖精族。每一种职业都有其鲜明的特征以及富有种族特色的职业技能，这意味着玩家以后的发展之路将更为丰富、目标更明确。

中世纪风景

如其它中世纪风格的网游一样，《龙魂》在画面上力求表现出一种恢弘的气势。稍有不同的是，其它大部分同类网游都是以一种晦暗压抑的风格来展现阴沉的中世纪风貌，以对应当时的历史背景。《龙魂》则不同，当你置身野外时，你常常会为游戏中亮丽明媚的风景而流连忘返。

更值得称道的是，整个《龙魂》的客户端只有200兆左右，仅为一些同类网游的十分之一，而画面效果却毫不逊色。如此的效果得益于开发公司NAKO自行研制的游戏引擎，该引擎不仅支持Normal Rendering和Filtering等高端图像技术，而且优化做得非常好。这就大大减轻了玩家的负担，即便没有高配置的电脑，你也可以享受到高品质的视觉效果。更重要的是，在进入城镇中心或进行攻城战的时候，你再也不用为同屏玩家数过多而导致的延迟问题发愁。

The Last Legend Has Begun

龍魂

私密的任务

网络游戏的最大乐趣在于与其他玩家之间的交互，但这种乐趣也伴随着种种弊端，我们常常会为玩家之间的相互侵扰而烦恼，这样的例子数不胜数，比如恶意PK，比如抢怪。因此，在网络游戏的设计中适当地加入一些私人空间，可以说是一种很有远见的设计思路。

《龙魂》便为玩家开辟了这样的空间。游戏的任务系统分为一般任务和特殊任务，当特殊任务开始后，野外或地牢中就会生成一个玩家的独占空间，让玩家可以不受周遭怪物或其他玩家的影响，更专注地投入任务的完成当中，这在一定程度上保证了游戏的速度和流畅感。





私人地牢

类似的设计思路并不仅仅出现在任务系统之中，《龙魂》还开辟了全新的地牢系统。所谓地牢系统，简单来说就是为玩家设立的一个私人地图。这张地图只允许你个人进入，地图中刷新的怪物完全为你所独有。在缺少了抢怪等干扰行为的情况下，一种更纯粹的战斗乐趣由此产生，你简直像是在玩一款单机游戏。

为了让玩家能够更深入地体会到这种战斗乐趣，NAKO的设计师们还专门为地牢系统设计了一套范围攻击系统。范围攻击系统相当于游戏中各职业所独有的地牢专用技能，这些技能只有在进入地牢后才能使用。由于具有范围攻击的属性，可以同时攻击范围内的所有敌人，战斗的节奏被进一步加快，玩家将能够体会到更为痛快淋漓的杀戮感。

流畅的攻城战

一款网游最让人激动的莫过于它的大规模组队战，也就是平常我们所说的攻城战。但3D游戏的攻城战有一个很大的缺陷，由于大量玩家停留在同一屏幕内，导致数据传输量过大，画面延迟严重。由于《龙魂》采用了全新的图像技术，虽然无法完全根除这一弊病，但已经可以保证攻城战的流畅，让你能够更尽兴地体验攻城战那激动人心的场面。

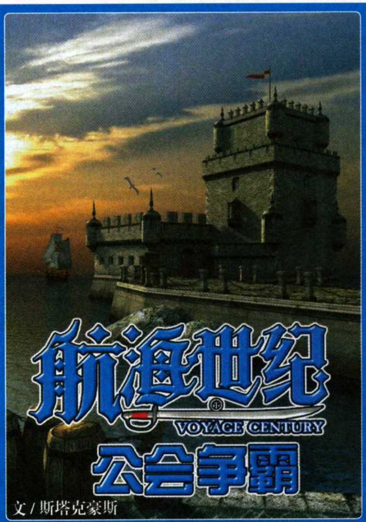
除运行效率得到改善外，《龙魂》还为攻城战特别设计了许多道具和规则，例如多样化的炮台及攻城武器，君主和指挥官可以参与计划城墙及城门的配置等。这些因素的加入令攻城战更有策略性，而不再是一场街头的黑帮斗殴。

自制的道具

能够自己制作装备，对于玩家来说无疑是一件很新奇的事。《龙魂》中的高级装备无法由NPC提供，必须由玩家自制，这就是NAKO为我们带来的道具自制系统。如何通过制作装备来赚钱，也就成为了一件需要开动脑筋、蕴藏着无穷乐趣和成就的工作。

制作装备需要各种材料，采集这些材料又成为游戏经济里的另一个赚钱之道。道具自制系统所带来的，是采集系统、技能系统和交易系统等诸多系统的变更，而这些系统的变更，令玩家在游戏中有了更多的事情可做，有了更多的乐趣可以探寻，从而大大增强了游戏的可玩性和娱乐性。■





从陆地到海洋，从遗迹到宝藏，从利润丰厚的航线到四处弥漫的硝烟……网游大作《航海世纪》在展现其波澜壮阔的画卷的同时，也难免让其中航海家们感到些许遗憾：在其他网游中占有非常重要地位的元素——"公会"在《航海世纪》中只是一个松散的机构，没有能使人保持忠诚度的力量，在游戏中，我们三天两头看到公会解散的消息，感觉很是不好。于是，《航海世纪》在最近的一次大规模更新中，就把重点放在了公会系统上，新的公会系统分"公会建设"、"公会战争"以及"港口经营"三大部分。

公会建设

更新前，公会系统里有很多命令处在未激活状态，公会成员除了头衔不同外，权限几乎没有什么区别。而新公会系统让玩家和公会的联系更加紧密，要提升自己在公会中的作用，会员必须向公会投入资金，作为回报，得到一定的"贡献度"，它是决定会员每日工资的重要标准。同时，贡献度还可用于换取各种奖励，这些奖励能永久提升船只、火炮等装备的属性。

除此之外，公会建设还包括商业度和工业度：商业度由公会的公共资金多少决定，它决定当前公会的等级以及公会总部的功能，同时，商业度较高的公会在占领公会港口之后，还可以建设一些独特的商店。而工业度是公会的武装能力，这需要公会成员收集一些道具来达成，工业度越高，公会总部的武装程度也越高，在所占领的港口近海可以武装更多的炮塔，在港口登陆区租赁更多的卫兵。同时，工业度达到一定程度的公会，还可以升级特有的NPC——"战争工匠"，此时会员们就可以用自己的贡献度来换取特殊的属性加成。

显然，即便是那些想置身于公会事务之外的玩家，在如此巨大的诱惑面前，也会乐意加入公会，贡献资金。而公会通过会员的增加提升影响力和实力，为不久的将来即要展开的公会战、攻城战做好了准备。





公会战争

为了迎接公会大战，《航海世纪》新版本设立了"公会宣战"制度。宣战之后，攻击敌对公会成员不受任何惩罚。显然，高级资源的控制权争夺必定会更加残酷，高级陆战玩家可以肆无忌惮的攻击敌方的采集人员，而霸占高级资源的公会也会受到其他公会的联合攻击。当然，资源争夺仅仅是公会战争的前奏，霸主的权力，还是要靠直接决战来获得。在公会战争战场，对战双方可以各选择二十名成员进入，可以想象，数十艘高等级战舰混战的场面是何其壮观，何其惨烈！

光是公会战争还远不够，为了增加公会间"摩擦"，游戏还新增加了公会港型城市，任何一个公会都可以占领公会港口，并且利用自身商业度和工业度建设港口。同时，其他任何公会都有权向占有公会宣战，夺取港口的控制权。一旦开战，港口进入战时状态，对战双方开始集结。首先是近海海战，只有攻方在近海完全摧毁港口炮塔及守方的军力之后，才会进入登陆战。登陆之后，等待攻方的除了守方的陆战玩家之外，还有为数不少的NPC守卫协防。所以，在争夺港口控制权的斗争中，陆海两军都是不可或缺的力量。



港口建设

"创业容易守业难"，获得港口统治权的公会领导者，接下来必须努力推动其发展。要尽量吸收公会内外的玩家资金，提升港口的商业化程度。商业度高低能影响港口建设，也影响港口特色道具的产量——特色道具的属性一般都非常优秀，而且不能直接在港口商店购买，只能通过公会公共仓库领取，由公会高层分配。同时，商业度达到一定程度的公会港口还能制造独一无二的新式武器以及各类装备，试想，目前游戏中最热门的"真"系列陆战武器和防具如果在某个公会港口有出售，那会将会是怎样的情形！

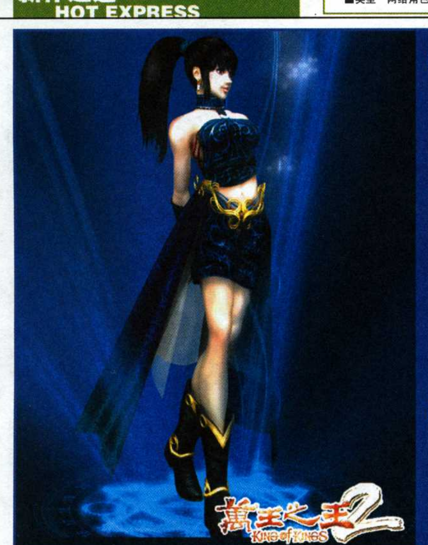


占领港口之后，公会还拥有了税收权。可以通过定义港口交易所商品以及商店道具种类，最大程度的吸引玩家和商人前来。譬如可以安排一些游戏中经常流行的货物出售，这样每次流行刷新，港口必定会有樯帆云集。税收的收益将纳入公会的银行帐号中，每隔一定时间，系统就会自动扣取银行帐号的资金来维持商业度和工业度，如果帐号中资金不够，公会等级就会直接下降。

在新版本升级之后，《航海世纪》比以前又有了更多的新玩法。相信在新系统的支持下，规模宏大的公会争霸，将在七海间轰轰烈烈的展开了！■

■名称 King Of Kings 2 ■制作 雷爵资讯 ■上市 未定
■类型 网络角色扮演［MMORPG］ ■代理 亚洲互动 ■版本 中文版

B+



延续千年前的战火，坦格拉美亚大陆的动荡仍在继续。因为大地的变迁与战祸，人们逐渐远离了古王国的核心地带，历史与传说淹没在丛林里，不知名的怪物也阻碍着人们对古王国的了解，直到时代改变了一切。玩家们将是这个时代的创造者和推动者，也将成为这个时代的终结者，蜕化成历史舞台上最耀眼的人。这就是《万王之王Ⅱ》的世界，一个属于英雄的世界！

承前启后的画面风格

2000年，《万王之王》作为第一款真正意义上的中文图形网络游戏，拉开了轰轰烈烈的网游时代的序幕。自此，网络游戏不再以文字来展示虚拟世界的壮丽，图形给予了玩家更真实的体验，尽管只是2D的。在这一年，《万王之王》取得了巨大的成功。而当2001年后网游韩流来袭，越来越多拥有漂亮画面的网络游戏问世，《万王之王》这个老牌经典尽管有着庞大的世界，丰富的内容和平衡的游戏设定，但却因为画面表现的落后，逐渐被其他网游作品超越。落后就要挨打，先进游戏岂能被动，2003年，雷爵资讯发布了《万王之王Ⅱ》研发计划，游戏画面有了巨大改观，采用了当时流行的2.5D的华丽风格，使坦格拉美亚大陆变得细腻柔和，充满了强烈的欧洲奇幻味道，给老玩家带来了惊喜。而时隔2年，当游戏接近完工即将问世时，我们又不得不感叹，3D实时画面的效果又远远赶在了前面。当然，我们喜爱《万王之王》的理由是因为它完善的国家系统和丰富的游戏设定，游戏画面的朴实精细，也会成为它的一大特点。



国家战争经典再现

看到《万王之王Ⅱ》，我们首先关心的是它是否会继承一代中经典的国家系统设定。答案是肯定的，并且会更加丰富和完善。所有我们喜欢的内容，国家建设、国家科技、魔力炉、培养NPC和国战等等设定都将保留并且加以提升，而最令人欣喜的是，在《万王之王Ⅱ》中，所有国家都将拥有实体模型，再也不是通过传送门才可以抵达的虚拟领土了。也就是说，玩家将可以在游戏地图上占地为王，选择某块土地建立自己的国家，这样不仅其他玩家可以通过地图上的道路进入你的国家，国家与国家之间的联系也更加紧密，国家间生产资源的抢夺也会更加激烈。另外一个变化是，《万王之王Ⅱ》中的国家科技研发具有了选择性，一个国家不可能研究完所有的科技，因此国家与国家之间就产生了相互配合，而国家的管理与魔力炉功能也会比前作更加强大。所谓远亲不如近邻，相信这诸多的改变，会使玩家在国家发展和国家战争中，领略到更多的乐趣。

强化创新的职业特色



据悉，《万王之王Ⅱ》的职业系统经过了重新设计，初始职业有三种，分别为战士、信徒、旅人。后期经过3次转职，一共会出现33种职业。每个职业都有自身的优点及缺点，三大基础职业是可以相互克制的，法师系克战士系，战士系克旅人系，旅人系克法师系。玩家每次转职，都可以学习到更多的新技能，而与一代最大的不同在于，除自身职业技能之外，玩家还可以在转职后选修其他职业技能，从而完善自身的职业缺陷，进行多种技能的组合运用。

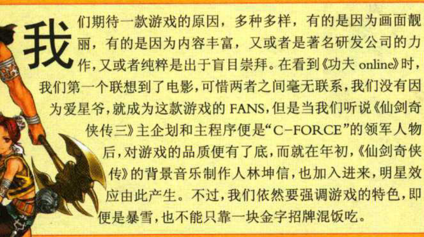
在升级方面与前代相同，玩家在练级过程中获得的经验点数可用于提升角色属性或学习技能，而技能熟练度则有上限，均为50。这样一来，玩家不会无限制的发展某项技能，职业平衡性可以得以保证。

更多功能和乐趣



《万王之王Ⅱ》的换装系统保留了原来的风貌，并且增加了角色头发、脸型的变化，诸如马尾辫、短发、长发、流海、马尾、前辫、刀疤、独眼、刺青、大胡子等等，让玩家拥有了更多的个性选择。而对于前代比较经典的杀NPC夺取装备的设计，在二代中不知道是否还有保留。徽章系统是《万王之王Ⅱ》新增的一项内容，玩家可以佩带各种徽章，增加角色的能力，一旦徽章之间的属性相同时，徽章的效力就会发生连锁，产生额外的强大效果。另外还有对新手玩家帮助极大的赏金猎人系统、体贴的摆摊系统，都极大的增加了游戏的可玩性。

作为国产网络游戏的上佳作品，《万王之王》历经5年卷土重来，对于众多喜爱它的FANS来说无疑是值得庆贺的事。终于我们又可以领略它丰富的内涵、考究的制作、先进的游戏理念、完善的游戏系统，这是中国第一款网络游戏的王者回归！■



我们期待一款游戏的原因，多种多样，有的是因为画面靓丽，有的是因为内容丰富，又或者是著名研发公司的力作，又或者纯粹是出于盲目崇拜。在看到《功夫 online》时，我们第一个联想到了电影，可惜两者之间毫无联系，我们没有因为爱星爷，就成为这款游戏的 FANS，但是当我们听说《仙剑奇侠传三》主企划和主程序便是"C-FORCE"的领军人物后，对游戏的品质便有了底，而就在年初，《仙剑奇侠传》的背景音乐制作人林坤信，也加入进来，明星效应由此产生。不过，我们依然要强调游戏的特色，即便是暴雪，也不能只靠一块金字招牌混饭吃。



特色一："武侠创世纪"即将实现

《功夫 online》的背景故事建立在架空历史的玄幻世界之中，其艺术表现则借鉴了先秦时期的民俗特点，一切均为原始初成的形态，而武侠的概念，也是以此为开端。故事设定了一群热血少年降临在华夏大地上，为了创造一个完整的武侠世界，他们将用自己的方式建立起道义、秩序、公理、宗派、武德等一系列社会规则，直至最终推动这个世界的历史向前发展。而这群热血少年不是别人，正是由玩家所扮演的各种角色，也就是说，游戏中的历史将依靠玩家的行为进行推动。随着玩家参与活动的增多，游戏中的许多故事将被玩家改写或延续，无论正义或邪恶，所有引发社会震动的故事，所有大英雄大侠士或大奸大恶之人，都将被载入史册；玩家的故事，就是游戏剧情，玩家拟定的任务就是游戏任务，甚至玩家的规则，就是整个游戏世界的规则，一切都由玩家来决定。这些不禁让我们想起了《网络创世纪》这样的西方巨作，而今中国玩家也将拥有自己的"武侠创世纪"。



特色二：不一样的武侠定位

《功夫 Online》的武侠世界观，体现在修炼上，并不太注重动作招式的浅显用法，而是将"博大精深"这四个字，发扬光大。有人曾指出，中国武侠本应是无门无派，以融会贯通，集各家所长为主的。任何人都可以掌握武学的奥义，只是深浅不同，施展起来自有强弱差别。有些网游，试图通过复杂的操作去表现武功表面的凌厉感觉，这不但让玩家感觉疲惫，更使武侠的意义被简化被误导。真正的武侠，并不仅仅只有拳脚上的花架子。《功夫 Online》的重点，则是放在对武功的学习和领悟上，以个人资质为基础，借助武德、道义、江湖规矩等等诸多评定标准，使玩家在学习武功时会加以选择，同时获得磨练和挑战，拜师、苦练、再拜师、再苦练，这里只有你学不会的，没有学不了的，而在操作上，这些武功绝对使用方便、简单。武的精髓，侠的奥义，也将在《功夫 Online》中被重新诠释。



特色三：游戏引擎

早在去年年底第一届网游峰会上，《功夫 online》的宣传 CG 首次公开展示，便令在场众多专业人事赞叹不已。这款 3D 游戏借助生态仿真技术，再现了树木花草随天气变化不同而发生的自体运动，使游戏的世界充满了勃勃生机。而 Quanta 引擎的特别优化方式，也将保障中低端用户的画面效果，其"瘦身"能力，使客户端容量非常小，所有关键计算都在服务器端进行，从而杜绝了外挂的产生。

特色四：插画大师妙手人设，130 万种人物个性组合

《功夫 online》的华丽人设，也是游戏的一个看点，毕竟出自日本著名插画家北千里之手，生动传神的角色，使人百看不厌。而这位在游戏界和动漫界都具有极高人气的大师，却是个很低调的人，人们很少了解他的生活。也许正是大师这份远离浮躁的对于美的执着追求，才保证了他艺术造诣的不断升华吧。

在《功夫 online》里，玩家可以体验的不仅仅只有完美的形象，游戏独有的"换妆"系统将会为你打造最满意的人物，想高大威猛吗？没问题；想风情万种吗？很简单；想倾国倾城吗？可以！游戏中玩家角色的发型、发色、肤色、五官、面部特征、身材都有多种选择，各种各样的搭配将会产生出 130 万种组合，保证你的唯一！而且在后期还会陆续更新更多的元素，让你的朋友不再有认错人的尴尬。《功夫 online》将满足你的张扬个性的愿望，将最经典、最酷炫的换妆系统奉献给您！■

■名称 侠义道1.5真武无双 ■制作 成都梦工厂 ■上市 2005年4月
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 梦工厂 ■版本 中文版

B-



侠义道》自公测以来，已运行了近一年的时间，其独到的传统中医经脉系统，倍具武侠特色的武功心法体系，渊源流长的宗教、武学门派等游戏内容，得到了玩家的肯定。这一年中，成都梦工厂没有停止不前，而是抓紧对游戏的不足进行改进，春节过后推出的《侠义道1.5版》便是一次比较全面的升级版本。

清新细腻·游戏画面进一步美化

最显著的改变是游戏画面的完善和登陆界面的美化，为了让玩家进入游戏时有赏心悦目的感觉，《侠义道1.5版》的画面细腻程度比以前更高，人物饱满而富有层次，登陆游戏时的画面不但清新怡人，更是古韵悠扬，玩家不但能够观赏到鸟语花香还可以间断的聆听到古朴的旋律，感觉格外舒畅。据梦工厂的策划人员介绍，这次对登陆界面的深入加工，一是为了让初入游戏的玩家可以迅速融入游戏，其二是让老玩家们在频繁的登入、登出中，可以在心理上得到放松和舒展。

而从画面效果来讲，峨嵋园林湖水澄清、武当铁掌峰仙雾缭绕、少林木巷壁画宏伟瑰丽、还有迤俪奇秀的沙漠、荷叶开路才能够到达的参合庄、绿竹叠嶂的蜀南竹海……这一片片我们熟悉却很难亲见的名山大川，在游戏中被演绎得生机勃勃，可以说《侠义道》在2D游戏中算得是上佳作品了，而本次改版又使它具有了更高层次的艺术内涵。

新江湖奇遇·硬派武侠与浪漫唯美兼施



《侠义道》中的角色设计有4男4女，分属少林、武当、峨眉、唐门和魔教五大门派。根据各个门派的武功和装备需求，玩家可以通过人物修为提升时系统赋予的5点功力灌输到不同的经脉来完成调整和人物属性培养。主导内、外攻击的手太阳经和手少阳经，主导防御的足太阴经以及主导身法闪避的足少阴经构成了人物均衡体系下的不同发展线路。

江湖中无时无刻不充斥着矛盾与对立，为了尽可能的刻画出武侠原著中那种爱恨缠绵、情仇交织的氛围，游戏中开创了有史以来最为大胆直白的侠魔阵营概念。成侠入魔全凭玩家的意志，而两个对立阵营间的大规模PK战也正体现出了每个人在面对江湖中的大是大非时的最真实的自我表现。但是光靠刀光血影的日夜砍杀，并不能算是个完整的江湖，在侠的世界里，还应该有情。

在《侠义道1.5》中，玩家们除了依旧仿效古人仗剑游走天涯之外，更加可以通过全新开放的分支庞大的“江湖奇遇事件”体味到各种不同的人生境遇。这些奇遇既可以使你一夜暴富，弃武从商；也可以使你获悉江湖绝密传闻，从而窃得武林至宝声明雀起；又或者遭遇世外高人点拨，武功精进……当然，更多的人生奇遇还是需要你自己亲手来开启。



文化精神·强化装备、武功文字说明

改版前，许多玩家抱怨说自从授业恩师教会了一套武功之后，就再也无法看到关于这套武功的说明了，很多人对此武功推敲不深，难以活学活用，让人很是郁闷。为此，梦工厂特意将武功秘籍刻录在了列表里，玩家随时可以查阅自己所学的武功、心法以及队形技的说明。同时，部分武器上也增加了文字说明，为新手玩家提供了诸多方便。由此，《侠义道》的世界也变得越发细致和完整了。■





文/网先队·凌小路义行

如果你是个动漫迷，也许还对《头文字D》那辆小86超越许多大马力车激动不已。如果你是个F1迷，也许还对舒马赫上赛季结尾那经典的四次进站而疯狂。如果你是个车迷，你应该找辆车来飚飚……什么？没钱？没照？没车？怕死？如果这样，那就来试试《飚车 C.T.R》这款网络竞速游戏吧，或许你可以在虚拟中找到速度的快感。

爱车DIY，耳目一新

《飚车》的画面不如单机竞速游戏那么出众，不过游戏音乐还是恰到好处的，体现了场景的气氛。在车库里是沉稳的音乐，到了城市中，黑夜的赛道上飘着的是轻松的音乐。当开始比赛的时候，紧张的音乐开始了，让你绷紧了每一根神经，肾上腺素猛增……

以往的MMORPG初进游戏时，都会自创角色造型，不过《飚车》的主角，是车而不是人，想拥有高档华丽的名贵赛车，你不但需要交纳昂贵的费用，还要跑足一定里程才可以购买，所以新手么，买辆最便宜的"水星"将就吧。车子到手后，可以看到很多数据：车的扭力、刹车强度、防震性能、防滚性能、方向盘灵敏度、车身重量等等，非常详细。

不用害怕你的小车弱不禁风，通过改造装备，你可以把爱车性能提高很多。在咖啡店，可以买到许多车辆装备，主要分三种，马力升级店有引擎、冷却器、节流阀、滤清器等等设备；驾驶配件店包括车轮、轮胎、刹车、悬架等；外饰店则可以买到前后保险杠、尾翼等加在车身上的东西。另外，还有特殊商店，可以买到玻璃纤维车身，大大降低车身的重量，提高速度。在韩国服务器上，已经开了车身喷绘，甚至可以喷上你自己的个性图案，成为你的标志。



以钱为本，任务多样

自己动手改装爱车，这种现实中时髦又奢侈的玩法，在游戏中相信会大受欢迎，不过各种精良配件的高昂价格，与现实差距不大。在《飚车》中，没钱虽然不至于寸步难行，但开销巨大也令玩家不得不为挣钱而精打细算。做任务，成为玩家磨练车技和积累资金的主要途径。

在城市道路的两边，会间隔出现任务领取区，主要有三种任务：路线记录、飞车党、飞车党猎手（未开放）。路线任务是让玩家在限定时间内，到达地图中标注的地点，耗时越短得到的奖金就越多，声望也会提升。但是如果没有按时完成任务，则会扣除声望点。路线任务有简单、一般、挑战三个级别，玩家声望高到一定程度，就不能接简单路线了，而假若你在任务中的最好成绩无人打破，则其他玩家跑此线路时，都会看到你的记录和名字出现在屏幕右上角。飞车党任务就比较复杂了，需要在8分钟内经过地图上出现的5个点，每踩过一点都可以获得部分奖金。这不但要求你要计划好路线，还要求你有高性能的赛车，一般来说超速的话会有警察在后面追你，不过目前还未完全开放。

此外，对自己车技有自信的人，不妨尝试参加由玩家发起的挑战赛。这需要房主交纳与比赛奖金一样多的钱，作为单项奖金的上限，然后设定参赛人数、比赛金额及比赛地图等等。这种挑战赛深受欢迎，玩家与玩家的较量，不但可以得到声望和名次，同时还可以得到丰厚的奖金，让人心动不已。多变的赛道，富于竞争的挑战，无时无刻不让人精神紧张，大呼刺激。

升级有道，交流有方

《飚车》中比较个性的设计是"昵称"系统，它是根据你的胜率和威望来调整的，连续胜利就可以提高名字前面的形容词，而努力的提高声望就可以提高你的称谓。例如刚进游戏时，玩家的昵称是：体验中的驾校学生；如果你连续胜利几场，形容词就会提高，例如"学习中的驾校学生"、"天赋好的驾校学生"。做任务和跟人比赛胜利都可以提高威望，随之提升称谓，例如"体验中的驾校学生"、"体验中的毕业新生"、"体验中的上路新手"等等。随着胜率和威望不停的交替提升，玩家获得的昵称也是多种多样，拥有一个帅气的"昵称"也成为玩家追求的内容。

小处精神，缺点不少

《飚车》作为第一款网络竞速游戏，要想尽善尽美，着实是为难制作者，但是一些细微环节，做的仍然不错。游戏中，每辆车都有油量消耗，诸如进加油站、购买汽车保险、获得各种优惠等内容，也与现实类似。游戏还对汽车采用了自动档和手动档两种换档方式，但是自动档换档不利于加速，还是手动档快捷。

游戏的缺点是物价虚高和任务难度变态。最初的路线任务一次跑下来也就700~800元车币，买不起任何装备，那88W的"天马"车更是遥不可及。RPG里玩家也许可能连打几个小时的钱，但这种时时紧张的让人发狂的竞速游戏，如何能承受"跑钱"的痛苦呢？而像"飞车党"这样的任务，用新手车跑完5个地点是完全不可能的事情。希望制作方可以多多体谅玩家，将物价调低一点吧。■



游戏中英文名称 评分

游戏截图

游戏发售时间

游戏盒面 游戏资料

游戏综述

编辑点评·评分

官方网站

编辑选择奖 27



星球大战：共和国突击队

图　　像：★★★★★
音乐音效：★★★★★
操　　控：★★★★★
创　　意：★★★★
游 戏 性：★★★★★

相比以往“星球大战”为背景的主视角射击游戏，《星球大战：共和国突击队》在画面效果、气氛渲染，以及AI设定等方面都有了重大突破。“虚幻”引擎固然功不可没，而设计者创意的灵感，以及细致的脚本设计，才最终使游戏获得成功。

大富翁Ⅶ游宝岛 19



2005-02-01

类型：TB
版本：中文版 2CD
配置：Intel P2-450/128MB
ASUS A7000 32MB
出品：软星科技
发行：寰宇之星

经典桌面益智作品《大富翁Ⅶ》的首款资料篇，尽管游戏世界范围局限于台湾岛以内，不过系列明星们的表演依旧乐趣无穷。



月月 首款正式资料篇，在安装时并不需要原作支持，形式上似乎接近续集，不过游戏系统实际上并没有更大的改进，不过是场景的变化和少量的新型游戏方式。本作将游戏地点固定于台湾，游戏中还会有诸多相关景点的介绍，让大家足不出户也能领略台湾岛的风土人情。新增加的闯关模式为玩家提供了自由丰富的娱乐方式，更适合多人游戏。总体来看这部资料篇依然是娱乐度较高的小品式游戏作品，只是改进点不足。 **7**

游骑兵 之前报道中提到的新增的一些有趣东西（譬如说粤语的钱夫人和大老千）似乎并不怎么显眼，感觉还是在玩《大富翁Ⅶ》……另外，连锁店卡片的出现频率和AI建造连锁商店的频率似乎提高了，以至于盖满街的屋子或者顶级大饭店都不如建连锁店来得划算，一定程度上破坏了游戏原有的平衡性。AI狂盖连锁店也导致了过关模式有点难，关键时刻要存档后掷骰才有胜算……不知道是不是我运气太坏！ **5**



东东 七代本身是一款不错的作品，所以《游宝岛》有了一定的基础得分。在资料片增加的几个新元素里，感觉“变身”部分是一个非常有前途的设定！踩到彩蛋变身为各种动物（SORRY，姚仙不算是动物）并拥有各种奇特能力，让后期的游戏性得以大涨，不过本作对这个元素使用得有些保守，玩家不是很容易就能变身，制作者大概是想看看大家的反应吧！如果在以后的作品里把“变身”元素丰富强化，相信是会很有意思！ **7**

www.unistar.net.cn

星球大战：旧共和国武士Ⅱ Star Wars: Knights of the Old Republic Ⅱ 22



2005-02-08



类型：RP
版本：英文版 4CD
配置：Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A9250/TD 64MB
出品：Obsidian
发行：Lucasarts

“星球大战”系列RPG的经典续作，更完善的属性系统，创新的游戏方式，以及系列传统善恶意念的发展，是作品的主要特色。



月月 由Obsidian接手制作的本集，依然成功延续了“星球大战”系列角色扮演的宏大特色，作品融合了动作、冒险、角色扮演于一身，丰富的原力技能、光明与黑暗的两条发展路线。本作中玩家可以选择三种不同职业的杰迪武士，由此可以体验到各种不同类型冒险及战斗的乐趣。新作基于正邪系统，在角色之间的互动关系表现上也有所加强。不足的是相对前作缺少创新，对于熟悉该系列作品的老玩家来说，很多方面都有似曾相识的感觉。 **8**



东东 游戏的画面和操作性都相当棒，但是如果只把它作为一款动作游戏来玩，你就只能得到乐趣的三分之一。事实上，游戏中庞大的情节更具价值，很多对话选项不仅决定着剧情的走向，也让你逐步了解发生在星战之前的许多值得一读的故事并作为主角沉浸其中。作为一个星战迷，是决不能放过这些的，哪怕你需要一本很厚的辞典。 **8**



狗子 游戏发行日抢在“星球大战”的第三部前传全球公映前上市，显然是为了借后者的人气来吸引更多的玩家。整个游戏给人感觉平淡，属于欧美大制作游戏中非常普通的一类，从中档的画面到平淡的剧情，唯一能够吸引人的就是操纵杰迪武士去战斗了。不过可惜的是，杰迪武士的能力过于强大，加上其他平衡性上的失误，使本作沦落为众多电影大片改编的平庸游戏之流，较之同门《共和国突击队》要差上许多。 **6**

www.lucasarts.com

死亡之屋Ⅲ The House of the Dead Ⅲ 16



2005-02-11



类型：AC
版本：英文版 1CD
配置：Intel-P31GHz/128MB
ASUS A9250/TD 64MB
出品：SEGA
发行：SEGA

由街机及XBOX移植的经典固定主视角射击作品，强调欧美式恐怖气氛的渲染。



月月 相对街机和XBOX原作，移植的效果基本让人满意，画面细腻程度有所增强，可以达到1280×1024的高分辨率，游戏对配置的要求还算合理，主流电脑基本都可流畅运行。PC版新增加的“时间模式”表面看有所不同，实际在游戏性表现上并没有太大的突破。作品流程较短，尽管有分支剧情设计，但总体耐玩度并不太高，再加上电脑缺少光线枪的支持，很难对这种消耗鼠标的作品有更多的兴趣。 **5**



狗子 我必须承认这款游戏是一款经典射击游戏，它的画面在街机版本发布时算是一流的！圆滑的人物造型，细腻的背景，以及敌人受打击时的动作反应，都是一流的！可是这些在几年后的今天又算什么？在《半条命Ⅱ》超强的Source物理引擎和《DoomⅢ》更强的图形引擎面前，它使用的依旧是古老的《死亡之屋Ⅱ》代的引擎。在游戏中我会不知不觉地将《半条命Ⅱ》拿来对比，这时我只觉得自己已被吃坏了胃…… **4**



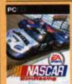
大狗 虽然移植版本毛病多多，可它还是一款优秀的游戏，并没有楼上二位写的那么不堪。简单易上手，节奏把握恰到好处，让人又紧张，却也不会猝上腺素大量分泌。隐藏的种种道具是我们追求高分通关的必需之路，而想要摸清所有的隐藏物品所在又不是一件容易的事，所以你会有兴趣一遍又一遍的去打通，为此，游戏设计成为了多路线多结局的方式以增加游戏时间，让玩家不会因为爆机时间短而感到有被骗的想法。 **7**

www.sega.com

云斯顿模拟竞速
NASCAR SimRacing

17





类型：ST
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-1GHz/128MB
ASUS A9250/TD 32MB
出品：EA Tiburon
发行：EA Games

老牌场地赛车游戏系列最新作，本集更为注重车辆的真实模拟，在车辆构造及性能的表现更趋专业化。



月月

作为唯一官方授权的云斯顿赛车游戏，EA的作品一直以来都具有绝对的优势，而在本作当中主要表现在25条官方赛道，60余种真实车辆，以及众多知名赛车手。为了照顾不同程度的玩家，游戏提供了丰富的难度级别设置，以求在娱乐性和专业性之间找到适合每个人的平衡点，另外更为详细的车辆改装系统也满足了专业玩家的需要。唯一令人不满的是，单调的“生涯模式”，很难在其中体会到更多扮演和经营的乐趣。

7



狗子

作为PC上赛道、赛事、车辆资料最全面的Nascar游戏，本游戏对Nascar赛车所有元素的模拟，使之成为Nascar车迷玩家不可错过的体验。同时，游戏在画面效果上表现算得上出色，游戏中空间感非常好的场地和对车辆起步/刹车时所产生的惰性的画面表现，更添临场真实度。不过游戏过于繁琐严谨的校调选项和过于真实的操控难度，甚至让许多非云斯顿Fans的赛车游戏爱好者都有可能被吓跑。

7



东东

本游戏（事实上我更愿意称它为软件）的游戏性实在匮乏，游戏中仅有椭圆形的Nascar赛道，这除了让人在重复机械操作的同时能够思考哲学问题外，我实在想不到还有哪点吸引玩家。虽然游戏中3D画面表现出色，虽然多人联机模式能体会到一定的竞争刺激，然而它还是太单调了，对于普通游戏玩家来说，缺乏游戏性这一最重要的吸引。除非你是一个狂热的Nascar车迷，否则它实在不是一个好游戏。

3

www.easports.com

咒语力量：凤凰之影
SpellForce Shadow of the Phoenix

16





类型：ST
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-1Ghz/256MB
ASUS A9250/TD 64MB
出品：Phenomic
发行：Jowood

带有明显角色扮演成分的即时策略作品，游戏以中古时代的魔法世界为背景，再度上演正邪对抗的传奇史诗。



月月

同样作为一款资料篇，《凤凰之影》便不如《游宝岛》那般体贴，游戏需要在原作基础上安装。游戏系统并没有任何改变，依旧是角色扮演成分浓厚的即时策略作品。资料篇中为每个种族增加了两种新的快速群体作战单元，使得游戏节奏和战略实施有所不同。在新作中，可以使用原有角色继续进行游戏，而现在角色的最高级别可提升至50，同时也可学到更多的新型法术。新增要素中，除了新的故事情节外，并无更多乐趣。

5



大狗

作为原作的第二部资料篇，本作所表现出的新意并不算多。故事延续原作，场景却转移到了荒漠地区，在这里向我们展现了一部长达40小时的传奇故事，这也是唯一吸引人的部分了。游戏依然是那个DIABLO + WC3的混合产物，新增加的英雄人物和魔法技能并没有太多的新鲜感，只是传统意义上的扩展元素。所以，本作似乎只适合那些玩过前两部作品，又对其世界观有兴趣的玩家。

5



小马

正如大多数资料篇一样，《凤凰之影》为它原有的玩家带了一次全新的冒险，通过新增加的情节内容，你可以了解到更多关于这个魔法世界的东西。系列经典的混合型游戏方式在这里得到了延续，新作修正了以往作品当中的一些BUG，同时在画面和音乐方面也有所提升。在真正意义上，其实所有的新任务地图，新提升等级和新魔法技能，在这里不过是为了增加趣味性的简单因素，延续世界观才是最终目的。

6

spellforce.jowood.com

机器人
Robots

16



类型：AC
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A9250/TD 64MB
出品：Eurocom
发行：Vivendi

配合同名影片制作的动作冒险游戏，依托影片所表现的离奇世界观之下，包含诸多动作游戏成分。



月月

又是一部电影改编的游戏，玩家将在电影所呈现的奇异机器人的世界中展开冒险，联合不同的机器人伙伴共同对抗妄图破坏整个世界的邪恶势力。游戏中包含有丰富的动作成分，一切传统动作冒险游戏中的特性，如跳跃、战斗、驾驶等几乎一应俱全，此外寻找零件升级或改造自身能力和装备，也是游戏的主要乐趣所在。游戏难度不高，且操作方式及视角观察不便，影响游戏的流畅性。

5



狗子

汤姆·索亚的机器人版，据说同名CG电影也即将上市，讲述一个机器人小孩的历险故事。游戏的画面十分讨巧，在对硬件要求不高的同时，创造了一个宛如童话的机器人世界。但这个强调动作为主的游戏，操控起来实在太难。游戏仅支持键盘或手柄控制，而游戏又并非追尾视角，导致必须设定繁琐的控制键，这对习惯用鼠标控制视角的PC玩家来说实在是太别扭。因此尽管游戏背景设定出色，但却很难让人投入其中。

6



小马

人物和世界的设定都来自于动画大师Chris Wedge的同名电影，所以画面感觉是没得说的，绝对精致，奇幻的机械世界令人神往。而且玩法也非常多样，主角有各种有趣的动作，能驾驶稀奇古怪的交通工具。而问题就在于游戏试图为主角的每一种动作安排一个专用键位，几乎用掉了键盘上所有你能够得着的键，在不断切换各种键的过程中，《机器人》完全丧失了一款动作游戏应有的流畅灵活的快感，简单点说，不爽。

5

www.robotsgame.com

工人物语V先王的遗产
The Settlers：Heritage of Kings

19



类型：ST
版本：英文版 2CD
配置：Intel P4-1GHz/256MB
ASUS A7000 32MB
出品：BlueByte
发行：Ubi Soft

古老经典“经营模拟”作品继续向“即时策略”方向发展的新一代作品，3D图形的精致画面保持了系列一贯的唯美派风格。



月月

本作几乎完全颠覆了原系列的所有特色。画面的3D化自是不必说，还好保持了原有的细腻风格，季节变化的效果极有创意，冬季河面会结冰，你可以借此改变战术实施。本作在系统上开始向传统即时策略靠拢，放弃了以往慢节奏的经营方式，简化了诸多细致的社会链条关系，对于喜爱系列前作的玩家是不小的打击。再加上强调的战术策略系统缺乏平衡性，英雄更是有名无实，使作品最终陷入了尴尬的境地。

6



东东

虽然名为“先王的遗产”，不过，“工人物语”这位伟大的先王的遗产却不晓得被谁继承了，反正不是《工人物语V》。本作是我玩过的风格比较怪异的一款游戏，你可以把它作为一个放慢了速度的RTS来看，总之是介于即时战略和经营建设之间的一种味道。随着建设类游戏的日渐衰微，“工人物语”的改变也是无可奈何的事情。如果作为一款全新的游戏来看，它其实并不像某些老“工人”FANS们说得那么糟糕。

7



游骑兵

一款受“魔兽争霸”影响严重的老牌新作，从色泽明快的全3D画面，到英雄的引入，处处都有“魔兽”的影子。原本注重经营模拟的策略作品，在简化了经营系统之后，摇身一变竟然成了更强调战斗的即时策略，只可惜在游戏节奏把握，战斗策略实施，以及各兵种平衡性上，本作又无法与“魔兽”相比。作品唯一的优势只体现在比“魔兽”更细腻的3D画面上了，延续系列一贯风格，还可以看到各种经营性建筑的丰富细节。

6

www.thesettlers.com

三国群英传Ⅴ The Legend of Three Kingdoms V 17





类型:ST
版本:中文版 2CD
配置:Intel P3-500/128MB
ASUS A7000 32MB
出品:宇峻奥汀
发行:寰宇之星



月月 6

一部类似资料篇性质的续作。作为重点内容的“千人战”改进并不明显，所谓 3D 化角色造型依旧遍布马赛克，图像引擎的开发还有待提高。地图场景的设计有所提高，自然环境和关隘的作用明显，相对提升了游戏的策略性。内政系统在本作中更趋于简化，季内政模式中提供了自动处理的快捷方式，让大家将精力投入到作战当中。另外，游戏在 AI 设计及系统当中的一些 BUG，让人感觉游戏制作还是略显仓促。



东东 6

回顾“三国群英传”全系列，这可是进步最小的一代了，虽然这个系列是靠火爆宏大的战斗场面兴起的，但发展到今天，前代的千人大战和今代的两千人大战又有什么区别呢？看来“三国群英传”需要一点更新的东西了。同样，画面的进步也不大，在 3D 技术已经到达如此程度的今天，还给大家看一堆马赛克可不好。内政系统进一步简化，只要点几下就能把一个月的事情办完，给人的感觉不错。



大狗 5

“改进”后的“群英传”新作。内政操作的极端简化体现出系列强调战争的原始风格，还算满意，但战斗画面所谓宏大之后却依然粗糙，又暴露出技术的差距。为了体现更多战术思想，特别对地图自然环境和关卡的设计值得称道，可绕过这些屏障后，你可能会发现敌人竟然没有派兵守城，这就让人有些不能理解了。此外，战斗 AI 设计及武将向性的表现则有更多的硬伤。

www.unistar.net.cn

模拟人生Ⅱ大学 Sims 2: University 22



类型:ST
版本:英文版 2CD
配置:Intel P3-800/256MB
ASUS A7000 32MB
出品:Maxis
发行:EA Games

《模拟人生Ⅱ》资料篇狂潮的第一波，细腻刻画人生一个极为特殊的片段——大学生活，同时原有各方面游戏要素和细节，在主题基础上也得到了相当大的丰富。



狗子 8

基本上，我不喜欢甚至可以说有一点点鄙视“模拟人生”这个靠不断炒冷饭赚钱的游戏，而在我玩过 2 代第一个资料片后，总算是对这个仅有 2 代却总共上 10 款产品的另类有了一定认识。新的资料片以大学生活为主题，新加入影响力系统，并在诸如电视节目等细节之处增添许多有意思的东西，真正让玩家体会了不一样的“大学生活”。不过，个人认为以一种恶搞的心态去玩这个游戏应该更符合“模拟人生”的主题。



月月 7

“模拟人生Ⅱ”首款资料篇为我们展现了多彩的大学生活。新增加的影响力系统，为表现校园社会关系提供了可能，你的角色可以同众多虚拟人物产生互动关系，甚至对他们发号施令。新增加的道具丰富了校园的多彩生活，而游戏中的学习系统则表现得比较简单。另外学校场景版块的划分形式一定程度上影响了角色的自由，如果想要全面体验精彩校园生活需要相当耐心，放慢游戏速度细细体会。



石子 7

享受“快乐”的大学生活似乎才是本款游戏的宗旨。学习在这里变成了一项极其简单的工作，如何充分利用课余时间才是你真正需要考虑，面对丰富的娱乐项目或者社团活动，可能会常常感觉到时间并不够用，这时充分体现了游戏在策略性方面的提高。协调人际关系，提高个人素质，最终完成学业是你的根本目的。复杂系统关系必然导致游戏节奏的缓慢，而零散的校园生活片段却并没有深入大学生活的核心。

thesims2.ea.com

星球大战:共和国突击队 Star Wars Republic Commando 27





类型:AC
版本:英文版 2CD
配置:Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A9250/TD 64MB
出品:Lucasarts
发行:Lucasarts

依托于星球大战宏大背景之下的团队战术主视角射击游戏，指挥突击队员，实施各种灵活机动的前线战术，并体验紧张激烈的战斗气氛。



月月 9

作为一款团队战术主视角射击，AI 表现应该是尤为关键的，《共和国突击队》在 AI 设计方面可以说是相当出色的。从游戏通关后的制作花絮中，可以看到制作者为模拟真实战术，花费了相当大的心力。丰富的脚本带给玩家丰富的战术体验，但也正是因为这种大量脚本的设计，使游戏在自由度上却略感有所限制。影片式的画面效果和音乐设计接近完美。



狗子 9

“星球大战”主题游戏从来都不缺乏人气，更何况是本作这样的精品。游戏中对未来战场气氛的把握十分到位，游戏制作人将技术优势自然的转化为笔墨到位的画面表现，同时兼顾硬件普及度，这的确是技术为游戏性服务的典范。此外，制作人在开发阶段特聘专业警官来辅助自己对战斗小组战术做专业性了解，更让游戏倍感真实，即使这种快节奏的 FPS 并不适合我，但仍令我想要认真玩下去。



游骑兵 9

对于拥有丰富电影制作经验的 Lucasarts 来说，打造一部战争紧张气氛十足的射击游戏，是手到擒来的事。借助“虚幻 II”引擎，游戏拥有华丽的画面效果，且执行效率较高，载入时间也较为合理。为表现丰富的战术思想，游戏提供了大量的脚本，玩家可以通过简单的操作，为队员下达指令，实现复杂的战术思想。唯一不足的是，在连续向队员发布指令时，可能出现的错误反应。

www.lucasarts.com

自由力量 VS 第三帝国 Freedom Force vs the Third Reich 20





类型:RP
版本:英文版 2CD
配置:Intel P4-1.8GHz/256MB
ASUS A9550TD/GE 64MB
出品:Irrational Games
发行:VU Games

以漫画英雄为主角的多元化策略游戏，作品在即时战术型的基础上，融合了回合策略及角色扮演的诸多特征。清新亮丽的 3D 化卡通风格也是系列一贯的优势。



月月 7

游戏取材于欧美漫画英雄故事，也许在西方国家会获得更多的认同，而对于中国玩家来说，这种亲切感就丝毫得不到发挥了，好在游戏有类似卡通效果的亮丽画面，能吸引一些动漫爱好者的目光。游戏中融合了策略及角色扮演风格，英雄角色特色鲜明的丰富技能为即时战术的实施提供了可能。有所欠缺的是观察视角，游戏本身对微操作有一定的要求，而观察视角的不便却严重影响了战术的流畅性。



东东 7

也许是因为改编自漫画的缘故吧，这款游戏的图像鲜亮程度是欧美游戏里少见的，有点 TV GAME 的感觉。漫画英雄们集体对抗二战轴心国的故事非常奇妙，对话丰富，如果没有耐心去听对白也不要紧，游戏中有明确的指示你下一步该去哪里做什么，即便是不识 ABC 也能通关。另外，游戏里所有的东西都有血条，而且都能破坏，消灭敌人之余砸砸汽车，摧毁楼房，也是很休闲的娱乐活动……



狗子 6

欧美漫画风格的作品，果然在画面效果上比较另类，尽管没有使用现今流行的卡通贴图渲染技术，但在整体风格和比例上也带有明显的漫画味道。此外，游戏过场也穿插着大量漫画插图，喜爱欧美漫画的玩家想必会更感兴趣。游戏中的漫画英雄尽管拥有众多技能，但游戏整体所体现的策略性并不突出，反而更类似动作游戏，破坏每关的互动场景似乎才是最大的乐趣所在。

www.freedomforcegame.com

发烧榜

排名	趋势	游戏	厂商/代理
1	→	魔兽争霸 Ⅲ 冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard / 奥美电子
2	↑	梦幻西游	网易
3	↑	半条命:反恐精英 Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
4	↑	仙剑奇侠传 Ⅲ 外传	大宇 / 寰宇之星
5	↓	天堂 Ⅱ Lineage 2	NCSOFT/ 新浪
6	↓	飞飞	AEONSOFT/ 网易
7	↑	墨香	腾武数码
8	↓	封神榜	西山居 / 金山软件
9	↓	冒险岛 Online	上海盛大
10	↑	三国群英传 V The Legend of Three Kingdoms V	奥汀科技 / 寰宇之星
11		半条命 Ⅱ	VALVE/ 奥美电子
12		大话西游 Ⅱ	网易
13		传奇世界	上海盛大
14		剑侠情缘网络版	西山居 / 金山软件
15		航海世纪	苏州蜗牛
16		泡泡堂	上海盛大
17		模拟人生 Ⅱ	EA/ 美国艺电
18		职业进化足球Ⅳ	KCET
19		梦幻之星在线:蓝色脉冲	SEGA/ 朝华娱乐
20		风色幻想 Ⅲ 罪与罚的镇魂歌	弘煜科技 / 寰宇之星

期待榜

排名	趋势	游戏	发售时间
1	→	魔兽世界 World of Warcraft	2005 年 2 月
2	→	新绝代双骄 Online	2005 年 3 月
3	→	帝国时代 3 Age of Empires Ⅲ	2005 年第四季度
4	↑	天骄 Ⅱ	2005 年 3 月
5	→	洛奇 Mabinogi	未定
6	↓	轩辕 Ⅱ 飞天历险	2005 年第二季度
7	→	RF Online RF Online	未定
8	→	阿猫阿狗 Ⅱ	2005 年第二季度
9	↑	细胞分裂:混沌理论 Splinter Cell: Chaos Theory	2005 年 3 月
10	↑	大航海时代 Online	未定
11		侠盗猎车手:圣安德列斯	2005 年 6 月
12		幻想三国志 Ⅱ	2005 年第三季度
13		仙剑奇侠传 Online	未定
14		无尽的任务 Ⅱ 东方版	未定
15		幻想春秋 Online	2005 年 04 月
16		金庸群侠传 Online 2.0	2005 年第四季度
17		黑客帝国 Online	未定
18		恐惧	2005 年 6 月
19		明星志愿 Ⅲ	2005 年第三季度
20		霹雳小组Ⅳ	2005 年 04 月

榜评

今日之种种，只为那寂寞的长假。



随着《魔兽世界》测试的临近,《天堂 Ⅱ》开始走向了下坡路，本月在发烧榜上的排名已经跌至了第 5 位。相反一些相对古老的作品却有了抬头之势,CS 和仙剑三外传名次大幅上升，看来经典老招牌总还是能在关键时刻聚拢更多的人气的。《梦幻西游》与《墨香》当属本月热门网游，上升势头也是相当可观，当西方奇幻文化让人感觉有些厌倦之后,大家总会想换点口味,东方风格便由此打了一场成功的翻身仗。

期待榜上显得波澜不惊,三巨头依然占据着前三的位置，随着近期《新绝代双骄 Online》开测之后,相信下个月这款作品就要换个位置了。本月一款成功飞速上榜的作品是《细胞分裂:混沌理论》,作为本人最喜欢的潜入型动作冒险游戏,能够同样受到众多读者的欢迎,感到万分欣喜,看来上期刊登的游戏详细前瞻引起了玩家的共鸣。另外一部另类作品《侠盗猎车手:圣安德列斯》也是首次上榜，我们暂且不考虑游戏的主题，但就游戏性来说绝对堪称绝世经典,本月前瞻栏目中刊登了游戏详细介绍,有兴趣的朋友们可以去尽情 YY 了。

紧随《阿猫阿狗 Ⅱ》之后,《幻想三国志 Ⅱ》和《明星志愿 Ⅲ》也相继进入期待榜中。作为目前少有的坚持单机阵营的公司,寰宇之星的各类产品还是具有相当的市场,每有作品推出,都会引起众多玩家的追捧。在这些作品上市之前,我们会在前瞻栏目中为大家做陆续报道,敬请密切关注。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得本刊编辑部特别准备的精美限量游戏周边产品。

2005 年 3 月号

“中国游戏风云榜”幸运读者:

苏州 贺雯菲　北京 安颉
柳州 贺帅　安庆 张晓龙
广州 刘崇曦

KINGSOFT 金山软件有限公司

文/金山刘阳

春光灿烂宝岛行

——金山高层初访台湾独家追踪

我站在海岸上，把祖国的台湾省遥望。日月潭碧波在心中荡漾，阿里山林涛在耳边震响。”这是刘欢曾经唱的一首歌。小时候，我们就听过很多海峡对面的故事和歌声。上学后，迷恋过美丽的阿里山姑娘和婀娜的槟榔西施。长大后，我们这一代很多人爱上了游戏行业，我们会回味《剑侠情缘》，也同样回味《仙剑奇侠传》。这份同样的感染不仅是游戏本身，而是来自我们祖先给予我们的同脉同根，谁也不能否认我们身上带着同样的中华烙印。

夜晚的 ELEVEN 因谁璀璨



2005年初，办理赴台事务的蒋宜珊将所有的国台办批件送到金山12位赴台人员手中时候，大家都舒了口气。要知道这么短时间，办理金山12个人一起出行台北，并不容易，这可是国家首次批准的游戏业界大规模赴台商务考察团。此次考察团由金山软件CEO雷军亲自带队，包括副总裁高宁宁、张志宏以及技术、市场、销售、运营等负责人一行12人。

2月22日早上6点，北京天空飘起蒙蒙细雪，我们一行人披星戴月奔赴机场，我们需要先飞至香港，再由香港转机台北。一路上，大家似乎没有半点困乏，雷军挺认真的给我们讲香港台北的电信资费，张志宏则大方的借我们港币台币。伴晚时分，终于抵达台北。听接机的台北同胞讲，在我们抵达之前，台北刚刚下了场罕见的雪，令台北市民上下欢腾。我抬头，闻闻潮湿的空气，难道是我们将北京的雪带到了台北？

对台北的初步印象是很亲切，一点都不陌生。晚上暂时没有公务，我们从住的市中心亚太会馆出发，漫步在台北街头。台北街道大多只有北京街道一半宽，一些人家的门户阳台种着花草，窗台院落与街道离得很近，里面的主人看着很悠闲，有些成都的味道。

在台北，最多的商铺就是ELEVEN便利店。有点像北京的超市发、天客隆，基本每条街都有一个，可以买到所需的日用品。晚上11点，我们随便走进一个便利店拿起几听饮料。忽然发现，饮料外包装居然是我最喜欢的《剑侠情缘》形象原画！再仔细一看，《剑侠情缘网络版》最新资料片《兵临城下》的客户端也摆在超市最显眼的位置。我忍不住将相机拿出来，忽然在一旁的超市经理将我拦住，说超市内不能拍照。随行的同事指了指《剑网》的包装说，我们是这家公司的，经理犹豫了下。我接着说，我们是北京金山公司的，看到自己的产品很激动。超市经理听了后不仅让我们拍照，并给我们介绍了《剑网》在ELEVEN连锁店铺货的状况。原来在台北，网络游戏已经非常普及，火爆的网络游戏不仅是网吧、学校的最爱，更是家庭用户的选择。网络游戏客户端、点卡也是销售量非常大的日用品，同时，一些成熟的网络游戏广告招贴也备受食品厂商的青睐，纷纷拿来做饮料食品的外包装，以提升自己的时尚感。而《剑网》在台湾，不仅入住上千家ELEVEN连锁店，而且其五层楼高的巨幅美女宣传画被挂到台北最热闹的十字街头，可谓家喻户晓。





货架上的《剑网》客户端及以剑侠原画做包装的果汁

迥异的同盟同样的热情

2月23日清晨至25日。金山考察团连续拜访了6家知名的游戏公司，他们迥异的企业形象及处事风格，使我们受益匪浅，同时，更使我们感到温暖的，是台湾同行的热情，所到之处都张贴了“欢迎金山公司参观考察”的字样。

最现代的橘子：首先拜访的是台湾知名游戏运营公司游戏橘子。金山众高层的到访得到游戏橘子CEO刘伯园等人的热烈欢迎，游戏橘子一贯的桔色装修风格配合明绿色的窗户透出时尚现代的气质。为了迎接金山的到访，游戏橘子特意开放了他们从不对外的非常先进的机密太空舱（营运中心）给大家参观。有趣的一幕是，在排列整齐、数据森严的服务器上我们忽然发现了一个吃剩的食品袋。橘子运营总监微笑的把袋子取下来说，你们看这是什么，这是台湾的小吃“乖乖”。我们把它放到服务器上保证每个服务器都乖乖的，哈哈，这样也行啊。在相互交流中，双方公司的产品介绍也是各有特色，金山公司成都亚丁总经理罗晓音的《幻想春秋》产品介绍引起了台湾同行的极大兴趣。《幻想春秋》演示中，一幕幕风趣诙谐的动画让大家忍俊不禁，得到了同行的高度认可。而且这款Q版的MMORPG将近期在大陆上市。



游戏橘子工作一角



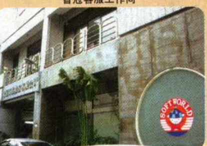
游戏橘子的员工餐厅兼休息室

橘子的开发人员都酷爱收集小玩具

最亲切的智冠：金山一行马不停蹄拜访了游戏新干线（智冠电子）及台湾网龙。大家在掌声中来到了《剑网》同祖同根的家，受到了智冠总经理王俊博先生及智冠同仁真诚而热烈的欢迎，每到一处都是全体起立热烈鼓掌欢迎《剑网》的开发团队。金山《剑网》的台湾运营使得海峡两岸的游戏交流与合作更紧密，可以更好的抵御"寒流"。金山团队带来了最具家乡特色的北京二锅头，同时也带来了金山全体员工对朋友的祝福，智冠也给大家准备了精心制作的精致礼品。在智冠可以随处可见"剑侠"的身影，简直就像到了金山的感觉，听说智冠的员工中《剑网》的超级FANS也非常多。


智冠王总给雷总智冠介绍公司


智冠客服工作间

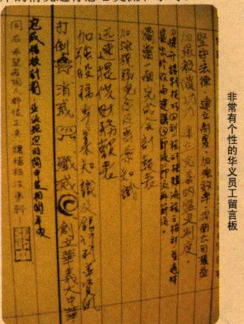


智冠的办公楼

最实在的华义：华义成立于1993年8月，是第一个引进日本电脑游戏的在台开发商，曾成功代理推出《石器时代》。华义由董事长黄博弘、总经理熊家麒亲自带队迎接金山公司总裁雷军等一行人员的到来。双方公司的研发、运营、营销的相关负责人分别就两岸的情况进行悉心交流和学习。


金山公司与华义高层交流会


华义公司门口的欢迎标语


非常有个性的华义员工留言板

最淳朴的宇俊奥汀：宇俊奥汀是由三家研发制作公司刚刚合并的游戏研发型公司。到了宇奥，我们能感受到的是强烈的研发氛围。宇奥董事长施文进等一行研发人员与金山公司总裁雷军等人员就游戏开发问题坦诚交流。施总非常腼腆，可是严肃的工作作风和对游戏的挚爱让我们肃然起敬。


雷军与宇奥董事长施文进合影


宇奥员工办公区

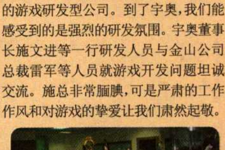

看这位研发人员的书桌，真眼馋

最温情的大宇：来到大宇，如同来到亲切的朋友家中。李永进的员工都亲切的称呼他小李，同样他也要求金山的朋友一样叫他"小李"。大宇的朋友们风趣轻松的工作氛围给金山赴台人员留下深刻印象。随后，金山赴台人员参观了大宇研发、音乐制作室等。


李永进太太的办公室


大宇员工把魔力的周边放在醒目位置


大宇、金山两大公司音乐才子首次会晤



六家游戏公司都不约而同的表示像金山这么大规模的游戏访问团到台湾来还是第一次，足以看到内地游戏厂商对台湾市场的重视，促进两岸游戏共同发展，积极展开各种层面的合作将是两岸当务之急作的事情。

台北电玩展——美女大较量

最后一天，我们是在台北电玩展里渡过的。台北国际电玩展是由台北市电脑工会主办，时间为2月24日~28日。参展的厂商不仅有台湾知名游戏商智冠、游戏新干线、大宇、第三波、华裔等，而且也吸引了BENQ、IBM、CANON等国际知名电脑、数码、游戏周边厂商参加。

在整个展馆内，美女和礼物真是让我看花了眼。一会看见微软的MM穿着现代的排成一列教大家玩X-BOX；一会看见华义的MM穿的像兔女郎跳起了热舞。每家游戏厂商不仅都使出了美女招，而且各种可爱实用的小礼物也成了玩家的抢手货。

智冠和游戏新干线的展区尤其受到台湾玩家和媒体的关注，其主展产品为大陆原创产品《剑侠情缘网络版》，围观玩家一直最为火爆。从24日上午10点开始，大屏幕中播放《剑侠情缘网络版》的CG和台湾当红组合蜜雪维琪演绎的《剑网》广告片。其中华武侠风格的画面和"羽泉"演唱的主题曲《这一生只为你》令台湾玩家如痴如醉，其带有中华武侠色彩周边产品也成为台湾玩家的抢手货。当在场台湾玩家一起喊出《剑侠情缘》四个字的时候，令所有金山在场人员感到亲切和感动。当然画面最火爆的还是《剑侠情缘 Online》甜美代言人蜜雪薇琪的到场，两个小姑娘只要站到那里一笑，底下的人就能欢呼半天。

我们几个被智冠邀请去和玩家代表队进行友谊赛。我们有六位成员组成"金山代表队"，与台湾玩家代表组成的"台湾代表队"，进行一场"两岸剑侠武林大会"友谊赛，《剑侠情缘 Online》甜美代言人蜜雪薇琪则一边观战边给所有参赛者加油打气。

台湾代表队，是游戏新干线经由官网报名的2000多名玩家中，评比等级、装备、表现等，选出来最优秀的五名玩家，与金山代表队进行对决。不好意思的是，我们到底不是职业玩家。我们几个上阵前做了个简单分工，我本是练陷阱唐，为了PK，临时改练弩唐。由于我不当娥眉，我们的主策划只好男变女屈身改练娥眉。我们刚刚上阵一会还没熟悉，就被玩家P下阵来。5555，我们好丢脸啊。最后还要告诉大家个好消息，《剑网》的真正全区全服两岸竞技大赛即将在5月左右召开，到时候内地的玩家可要给我们争口气哦。

台北之行短暂的结束了，可大家还有种意犹未尽的感觉。没关系，我们游戏里见！■



提起Q版网络游戏，可能大部分人会联想到抓宠、养宠、回合战斗等等一类大众化的游戏模式，固化的思维逻辑阻碍了游戏的创新，难道我们可以玩的内容就只有这么一种?回答是否。来自金山亚丁工作室的答案是，国产网游有自己的玩法。2005年3月11日，在金山软件总部大会议室中，亚丁工作室的主创人员首次向媒体公开了《幻想春秋Online》的宣传CG及游戏资料。之后，就游戏的各种特色引发了专业人士们深入的讨论，大家都很兴奋的说，这个游戏确实颇具特色，值得玩味。下面，就让我们来揭示《幻想春秋Online》在Q版游戏模式之外的亮点吧。



◇神之子民 演绎九鼎春秋◇

《幻想春秋Online》以中国古代历史和神话为背景，尽情演绎了发生在轩辕黄帝和魔王蚩尤涿鹿之战数千年间，发生在周王朝中的，充满玄幻色彩的九鼎的故事。

话说天下初定，黄帝将疆域分为冀、并、幽、青、扬、荆、交、益、雍等九州，并将轩辕神剑铸化成九鼎分给各州保管。鼎内封印着蚩尤的九黎神器，并由九天神龙日夜守护，又有四圣兽青龙、白虎、朱雀、玄武下凡镇守天地四极，传授武学于民间，使天下太平自治。然而随着九黎魔族的渐渐复苏，周室危机暗暗浮现，魔族们将目光集中在了神州九鼎之上，认为九鼎不除，统一天下的大计就难得逞。

公元前772年，周国朝野上下蔓延着一个消息：神州九鼎内藏有富可敌国的神秘宝物。若能聚齐九鼎，重铸轩辕剑，更可被赋予上苍的神力、统治天下。一时间，国内外各种势力都对九鼎虎视眈眈、垂涎三尺。而当朝天子周幽王，却终日沉溺女色，不闻不问。为博美人一笑，周幽王不惜烽火戏诸侯，导致其失信于天下。他不曾料到，褒姒乃九黎魔族媚姬化身，此番美人计，更是魔族为统一天下而设计的阴谋。

公元前771年，九黎魔族操纵犬戎大军开始侵袭周朝，攻城拔寨，无人能敌。幽王再度燃起烽火，请求诸侯的支援，却无一路响应。最终犬戎攻破镐京、擒杀周幽王，西周王朝覆灭。历史从此翻开新的篇章，进入了乱世纷争的春秋时代。

继承了青龙、白虎、朱雀、玄武四圣兽绝世武学的炎黄子孙们，在这乱世之中，如何成就自己的一番事业呢，究竟是选择降妖除魔、寰清宇内，完成王者使命；还是做个仗义行侠、惩恶扬善的仁者；又或是不问世事的山野农夫呢?这都要看玩家的爱好了。《幻想春秋Online》绝不会限定个人的发展路线，甚至因为游戏内容的丰富，真会出现因迷恋劳动而一心想做个农夫或樵夫的玩家也说不定。



◇四大种族 讲述自己的故事◇

以往的网络游戏，玩家们大多会忽略了自己所扮演的角色的身世，更不会去注意这些主角们是否拥有自己的个性和特点，毕竟网络游戏和单机不同，单机角色扮演游戏让我们领略的是别人的故事，而网络角色扮演，则大多在扮演自己。因此，久而久之，一些游戏公司的作品，对这些主角的背景故事、角色身份几乎就根本懒得去提，只给玩家提供一个尚武的游戏空间，和几种不同的职业选择，敷衍了事。原以为，《幻想春秋Online》中的四大种族男女八个角色，也如金山其他两款产品《剑侠情缘网络版》和《封神榜》一样，只等待玩家自己去书写角色经历，而不会有什么特别了。不料，我们在《幻想春秋Online》的故事脚本中，意外的发现了这八个角色的背景故事，除了经历和技能特点之外，还有年龄、身高、爱好、特点等等这样细致的设定，就如同一款单机角色扮演游戏那样，我们不但扮演自己，也同时会经历角色自身的故事。



角色介绍表

角色	资料	职业特征
姓名：男性白虎 年龄：18 身高：195	出身地：西部的游牧民族部落 特点：没有心机的大个子 喜欢的事情：吃东西 讨厌的事情：饿肚子 在意的事情：寻找食物的方式 讨厌的人：阻止自己吃东西的所有人 特技：吃东西吃到店家求饶 感到幸福的时候：吃到吃不下的时候	职业特征： 白虎是个贴近于自然的大力士。他强壮的身躯给队友以坚实的屏障，他的行动虽然缓慢，但是他那巨大的斧头一旦出击则充满力度感。从小在山林原野闯荡的他，驯服了很多的猛兽，这些猛兽宛如他的朋友一般，在他需要的时候，就会出现在他的身边，这也使本来就魁梧健硕的他如虎添翼。
 姓名：女性白虎 年龄：15 身高：163	出身地：西部 特点：天真的怪力小女孩 喜欢的事情：出猎的时候 讨厌的事情：部落迁移 在意的事情：老虎（男白虎）和小小的关系 讨厌的人：老虎 特技：可以将小小藏到老虎找不到的地方 感到幸福的时候：看老虎着急的样子	职业特征： 个头小巧的她，拥有一般的大人都比拟不了的力量，那巨大的斧子挥舞起来的时候，没有任何人可以阻止的了。天性单纯的她，能与许多的动物进行交谈，并且成为它们的朋友。
 姓名：男性青龙 年龄：16 身高：183	出身地：桃江村附近的农家 特点：正直的少年 喜欢的事情：修行 讨厌的事情：被师父数落 在意的事情：九州被破坏平衡 讨厌的人：不务正业的人 特技：钓鱼 感到幸福的时候：和武馆的大家在一起	职业特征： 青龙自幼便在桃江村的青龙武馆内，学习圣灵的青龙之术。天性正直的他，在通过武馆中各种艰苦严格的修行以后，熟练的掌握了有百兵之王之称的长枪（戟）。长枪那大开大合的王者之风，与他刚直不阿的性格更是贴切。并且，文武双全的他还可以使用独门的术法来弥补自己某些方面的不足。
 姓名：女性青龙 年龄：17 身高：168	出身地：东方 特点：温柔的女武士 喜欢的事情：看书 讨厌的事情：战争 在意的事情：未来的婚姻和自己的体重 讨厌的人：敌人 特技：背诵《大学》（或其他名著） 感到幸福的时候：看着本国的军队凯旋。	职业特征： 她是东部某城守卫部队的一员。为了调查近日魔物异动的原因而接到了调查某件事物的命令。而命令的内容就是“九鼎”。青龙的勇气体现在她那锐利的长枪上，而她的智慧又使她的枪术灵活多变，她在战场上那勇猛的姿态，是许多男人也自愧不如的。
 姓名：男性玄武 年龄：17 身高：176	出身地：不明，但是是在北方长大 特点：丧失记忆的酷哥 喜欢的事情：为了活下去做需要做的 讨厌的事情：对生存无意义的事情 在意的事情：自己过去的记忆 讨厌的人：阻碍自己生存的人 特技：冥想 感到幸福的时候：闭上眼睛的时候	职业特征： 现在的玄武是一个旅人。在一次战争中，他失去了记忆。脑中唯一记得的就是雪地上遍地的尸体与“九鼎”这个词汇。“九鼎”到底是什么？而我又是谁？他为了这两个问题，在北方无垠的雪域中流浪着。玄武就像是一个矛盾的集合体，在用他那锋利剑刃带给敌人伤害的同时，也将他的治愈之力带给自己的伙伴。
 姓名：女性玄武 年龄：17 身高：165	出身地：不明，但是在北方长大 特点：内向的漂亮妹妹 喜欢的事情：家务 讨厌的事情：战斗 在意的事情：已经习惯了使用刀剑 讨厌的人：喜欢制造纷争的人 特技：哄婴儿睡着 感到幸福的时候：和收养的孩子们在一起	职业特征： 自身是某个帮会组织养大的战争遗孤，相当厌倦战斗，在任务之余，她收养了许多和她一样的孤儿。本来打算弃剑的她在某一天接到了帮会的密函，这次任务的目标是“九鼎”的下落。为了让收养的孩子们过好日子，她再次拿起了剑。玄武天性纯朴善良，她会用自己的力量带给队友最大的帮助。
 姓名：男性朱雀 年龄：14 身高：153	出身地：南方的某个隐秘的世家 特点：个性别扭的小孩 喜欢的事情：嘴上说是独自冒险，但实际上是离家出走 讨厌的事情：嘴上说没有，实际很讨厌逛街 在意的事情：嘴上说是九鼎，实际上是自己法术的进度 讨厌的人：嘴上说是姐姐，但实际上是靠近姐姐的男人 特技：嘴上说是书法，但实际上是木工 感到幸福的时候：嘴上说是战胜敌人，但实际上是吃姐姐包的饺子	职业特征： 经过数前千年的血脉传承，朱雀具有对术法天生的领悟力。他对术法的掌握，是其他任何人也望尘莫及的。但相对的，他的身体也不如其他人那般的强壮。不过他那强大的法术，以及百发百中的弓箭，绝对是任何魔物都有所畏惧的克星。
 姓名：女性朱雀 年龄：19 身高：172	出身地：南方的某个隐秘的世家 特性：成熟的大姐姐 喜欢的事情：带弟弟一起出游 讨厌的事情：关于九鼎的一切 在意的事情：说是家族的使命，但实际上是弟弟的教育方式 讨厌的人：没有教养的人 特技：喝酒 感到幸福的时候：抓到离家出走的弟弟的时候。	职业特征： 南方某大家族的代理家主，为了使年幼并且脾气倔强的弟弟早日继承家业，她不断的努力着。因为九鼎问世的波乱，最近本来就非常烦恼的她，又听到弟弟再次离家出走的消息。生气之余，她也只好再次踏足世间，来找回弟弟了。朱雀拥有强大的精神力，擅长强大的攻击性法术与家传的弓箭技巧。

四圣兽是游戏世界的主旨，因此八个角色的职业设定也以此为基础，划分成了物理和魔法两大类。战士系职业以普通攻击为主，技能为辅，强调持续伤害；法系角色则以魔法攻击为主，强调交替积蓄和释放瞬间的巨大伤害。从总体来看，两者的综合能力接近。但四圣兽各具所长，玩家一旦决定了自己的圣兽，是终生不能改变的，唯一可变的是职业能力的选择，或战或法或兼职，比如青龙可以选择武士，也可以选择魔战士，而当角色达到一定等级并满足特定条件后，就可以同时兼有两个职业特性：学习两个职业的技能，潜能的成长率取两者平均值。

为了让玩家们可以尽情领略不同种族职业的特色，游戏还设计了独特的转生系统，玩家可以通过转生，从新投入新的阵营中，选择新的职业，开创崭新的冒险历程。从以上角色职业设定来看，《幻想春秋 Online》虽然是一款 Q 版游戏，但是其职业对比及阵营对抗，依然保留了金山一贯的武侠游戏特色，并不只是简简单单的 Q 游戏哦。



◇生活就是美　劳动最光荣◇

Q 版 3D 网络游戏玩什么？有人说，玩角色扮演，画面和人物都这么精美漂亮，动作表情又这么可爱，在游戏里做什么都会开心的；也有人说，玩宠物啊，抓宠练宠合成宠，养的越多越有成就；当然，还有些人说，游戏么还是任务啊活动啊多一些才好，只要有做不完的任务，跑不完的活动，就可以投入的玩上一整天。但是，如果我说除了以上这些之外，在《幻想春秋 Online》中你还可以玩生活，你会不会觉得这样的玩法很酷呢？什么？不知道怎么玩？且往下看。

生活系统是《幻想春秋 Online》引以自豪的一大亮点所在。游戏突破了传统网游以练级为主的游戏方式，提出“网游就是生活”的崭新口号，设计了包括采集系、培养系和生产系三大类，钓鱼、伐木、种田、狩猎、铸造、纺织等等多达 14 种复杂多样的生活技能，并且在这些技能之间也存在彼此依托相互作用的关系。

游戏中允许不同战斗职业角色选择一种生活职业，而每个生活职业所能掌握的生活技能也分许多种，一些高级技能需要借助其他生活技能所制造的原材料才能完成。其中，采集系就是一个重要的可以为其它生活职业提供各种原材料的必备职业，包括樵夫、矿工、渔夫、猎人四种，采集等级越高，获得的材料就越多越好，并且也有可能获得意外发现哦。这类生活职业，工作重复性大，容易疲劳，所以游戏提供了挂机功能，玩家不用四处找什么外挂，直接可以使用游戏的内挂来修炼采集技能。培养系的工作比较复杂，主要是由玩家在自己的屋舍中种植作物或饲养动物，从而获得各种农副产品原料，比如农民经过耕地、播种、浇水、收获等动作可以生产出粮食和蔬菜，驯养员则可以通过饲养动物，获得羊毛、牛奶、鸡蛋等等产品，感觉这类也是最好玩的生活职业了。制造系的生活职业就更丰富了，但大多需要前面几种生活职业提供原料，然后才可以将它们进行加工，从而生产出各种实用的道具成品，比如木匠可以盖房子、铁匠制造武器、厨师烹饪佳肴、裁缝可以做装备、药师配药、金匠打造首饰、石匠修路等等。





在游戏中当一个平凡人，过着田园般的农家生活，这种游戏方式，不能不说是反传统的。让曾经的一代大侠去做个靠劳动丰衣足食的人？是不是有点勉为其难了。不过，这里笔者得提醒各位，千万不要小看这些生活技能，不要以为它们只是些自娱自乐的无聊设计，实际上，它们是真正作为《幻想春秋 Online》中的一种生存手段而存在的。各个生活职业，在共同发展中会逐渐形成有机联系的产业链，玩家可以自发性的进行调节，从而使游戏经济可以良性持续发展。所以从这一点来看，《幻想春秋 Online》的生活系统所包括的方方面面也是相当庞杂的，而这个不同以往的新系统能否平衡发展呢，等游戏展开测试后，我们自会得到答案。



◇我爱我家 我种我花◇

前面提到培养系生活职业，需要在自己的屋舍中进行。这里有人可能会疑问，这个房屋是怎么来的？这就要说说《幻想春秋 Online》的第二大亮点——房屋系统了。《幻想春秋 Online》的房屋系统，给人感觉有点象《模拟人生》，唯一区别在于《春秋》里提供的千余种房屋外观及室内装饰物和家具，都是一水的中国式设计，古色古香，并且与游戏环境巧妙的结合在一起，散发着中国玩家熟悉的典雅韵味。

《幻想春秋 Online》中的房屋系统采用了院落式设计，功能相比传统网游中的储物箱式房屋有了质的飞跃。在游戏中，玩家向 NPC 购买一块地皮后，即可修建自己的家园。院落式设计允许玩家在自己的院落中修建数栋不同外观、不同功能的辅助设施，比如牲畜栏、练功房等等，玩家也可以在其中种植各类作物，养殖各种生物，亲眼看着它们慢慢成长、成熟，成就感也会在心中逐渐膨胀。另外一个比较诱人的内容是，玩家的房屋不但从外面可见，并且还可以开放参观，接待朋友。

漂亮的外观，海量的家具，加上各种实用的功能，相信《幻想春秋 Online》的房屋系统将成为玩家们的最爱。当然，盖房子是需要很多钱的，漂亮的装饰品往往要价更高，想给自己的房中摆上奇珍异宝？除了自己努力劳动外，你还可以组建家族，让大家为自己的大厦添砖加瓦。自己亲自修葺的房屋，当然也会让你格外珍惜和留恋，不过有一点需要提醒你，摆在屋内的东西，一定要妥善照看，否则有也可能被盗哦！



◇互动交流 独具匠心◇

网络游戏中最吸引人的就是人与人之间的恩怨情仇，而 Q 版游戏的游戏宗旨，就是交流。《幻想春秋 Online》为此下了很大的功夫，内嵌了许多小游戏，当你邀请朋友到自己家时，不仅仅只是让他们来参观的，只要你有牌桌，就可以和朋友在家中一起玩斗地主了。

在聊天系统方面，金山的另外两款游戏《剑侠情缘 Online》和《封神榜》，可以说做的有优有劣，优点在于动态表情符方面，增加了不少聊天的气氛。而缺点就是，聊天频道做的很混乱，虽然分了多个频道，但是往往难以全开，被成串成串的文字和表情符刷屏，是所有玩家都必须经历或者说习惯的事情。

而在《幻想春秋 Online》中，我们可以换一种有趣的方式沟通——变声语音聊天或者用 Mobile 平台互通好友短信。这个革命性的设计，也许会让很多人觉得刺激，或者让更多人大跌眼镜。语音聊天不但解放了玩家们的双手，让游戏中的交流更方便顺畅，更增添了互动的乐趣，通过变声功能，你可以随意改变自己的声调和嗓音粗细，比如 MM 们可以装成男生的腔调说话，而喜欢扮 RY 的人，也可以调整成嗓音甜美的 MM，继续隐藏真实的身份。想知道在网络的那一端，究竟坐着一个真 MM 还是大胡子 MM？在《幻想春秋 Online》里，你也许只能靠自己幻想了。

当然，依然喜欢传统聊天方式的玩家，还是可以在游戏中使用各种表情动作来展示自己的心情的。并且这些颇具特色的多达数页的滑稽表情，也可以作为 QQ 表情使用哦。



◇成语 365 任务系统精彩纷呈◇

网络游戏的任务多少，直接关系到游戏的生命力。在游戏任务及更新方面，除了《幻想春秋 Online》为不同等级、不同职业的玩家提供的海量任务外，未来还将继续更新线上活动任务内容。作为一款以中华文化历史为背景的本土网络游戏，《幻想春秋 Online》中的主线任务都是根据著名历史典故和成语改编而成，比如刻舟求剑、女祸补天等，玩家在做任务的过程中充分了解成语典故的由来，加深对传统历史文化的了解，又能在游戏中得到一定奖励，育教于乐。在游戏过程中，玩家将随着横跨整个九州大陆的主线情节的进程，参与到这个世界的探索中来……365 个成语故事，1000 个任务链，65536 个任务奖励，《幻想春秋 Online》的任务真是做也做不完。



◇明星配音 阵容强大◇

说起金山的游戏音乐，一直是脍炙人口的佳作，而《幻想春秋 Online》的音乐，则由中国游戏第一音乐制作人罗晓音亲自操刀制作，品质堪称完美。每个场景都有独特的配乐，且音效细节非常丰富，使用不同的武器、不同的魔法攻击怪物时，发出的声音都不相同，甚至不同人物都会在战斗时发出不同的声音，一旦陷入战斗中，丰富的游戏音效就会使玩家热血沸腾。生活技能同样有着各自的音效，并且相当有趣，喂鸡时能听见鸡抢食的声音，而喂猪的话，你会听到小猪满足的哼哼声哦。

除了音乐和环境音效的上佳表现之外，一些角色的对白也将加入大家耳熟能详的经典电影对白。为使游戏更赋予乐趣，《幻想春秋 Online》中 NPC 的配音更是大胆启用明星大腕的原声配音，想与偶像亲密接触么？只要走入游戏，去与 NPC 进行交谈，即可马上实现心愿哦！。



◇清新可人的游戏画面◇

第一眼看见《幻想春秋 Online》的画面时，笔者感觉挺细腻的，还带了点似曾相识的《梦幻西游》的画风，所不同的是，《春秋》中有许多地方是我们非常熟悉的名胜景观，届时，玩家将不需出门就能尽览天下风光。从绿树成荫的小村到喧闹繁华的城市，从浪漫四溢的海滩到尊贵庄严的皇家所在，从阳光灿烂的山林到阴森肃穆的地下世界，游戏带您一一经历春秋世界的别样风情。



游戏在写实的基础上加入了更多的可爱元素，即使是阴暗的地下巢穴也不会令人过度紧张，玩家大可以轻松的心情来开启自己的春秋之旅。风格迥异的地域风情，变化多样的城市建筑，有着搞笑神态的 NPC 角色，以及华丽丰富的魔法效果无不吸引着我们的眼球。如果玩家仔细观察，说不准会在耕田的时候，发现菜叶上一只菜青虫！

值得一提的是，《幻想春秋 Online》的怪物造型特别有意思，一个个贱贱的非常可爱，让人一看就忍不住想笑着上去踢两脚，和现在网络上流行的 BT 文化似乎有某种程度的暗合呢！

怪物介绍

斑竹马
生来怪癖喜欢小孩子，成天和小孩一起玩骑马打仗，年过18的人如果碰它，也是玩打仗，不过是拿着武器和他打了。

画皮先生
原是个邋遢画师，因为生前的画被人嘲笑为垃圾，死不瞑目，遇上人就要往别人脸上画，还自封为抽象派画风始祖。

长戈力士
被蚩尤花重金从鬼神屠比尸那里请来协助犬戎。每次战斗中用火点龙象尾巴的人，平时会躲到帐篷里蒙头睡觉。

甲骨
身上刻有甲骨文的小乌龟，璇龟的小孙子，因为年纪小淘气结果被人贩子拐卖，还在背上刻了字，这下子想跑也跑不了了。

大风
后羿射杀的六兽之一，与凿齿是死党。天生喜欢生吞活人，在被姐姐凰劝阻时误杀姐姐，心智错乱丧失本性。

蛟夜叉
不知道哪个缺德的因为他长得丑给他取了个外号叫夜叉，他倒蛮喜欢，觉得好威风，结果慢慢的所有人都忘了他的真名字。

丹炉精
超级火爆仔，因为补的太多导致中气过盛，动不动就发火，一发火天崩地裂，吓的周围的人再也不敢靠近他。

马鹿
神农驯养的又一种无用的异兽，唯一的乐趣就是被神农无聊时拿出来考客人：此为马？为鹿？

稻草人
原本是只知玩乐的富家子弟，不想被稻草堆压死成精，从此每天只能在农民的地里看地，来回的耍退想来偷吃的麻雀。

木子
每次都被朋友叫去玩什么钻木取火，拿着小木棒在身上转阿转，看谁先冒烟，其实那些朋友都是装装样子，就他一个人真转。

分水灵鱼
生活在臭水沟里，因从不洗澡而满身臭气，连河水都会分开让他从中间过去。据说，人类将他和一种叫臭豆腐的东西并列为美食。

扑通鬼
在河边看热闹被人挤下河中淹死，心中十分郁闷发誓要找到害死他的人，跟在每个人后面扑通、扑通的怪叫，结果又被不胜其扰的路人一脚踢到河里……

鬼车
虽不是什么高档车，但蚩尤、黄帝等名人都曾有幸驾临。不过，蚩尤酒后吐满车，黄帝没事拿车里的坐垫擦鞋。

五色蘑菇
学别人赶潮流，用不知道哪里弄来的矿石点缀发型，结果矿物中毒，满脑袋都变的花花绿绿的。

过河卒
天赐灵性的象棋子，生性勇猛，每次都一个劲的往前冲，结果一不小心杀出了棋盘，被主人发现以为是妖怪而被远远的丢弃在山野。

舞蛙
喜欢上了一只大公鸡，可是又不好意思去表白。于是，每天早上当公鸡雄赳赳气昂昂的报晨时就跟着不知道跳着些什么。



黑水玄蛇
生活在黑龙潭的低级魔兽，有毒。个体很小，但经常群体活动，让人远远看去像是一条巨大的黑龙，以此骗取村民的贡品为生。

璇龟
成天懒得要死，动一下不如直接把它宰了。就连饲养他的神农都拿他没辙，怎么和他说话，他都是爱理不理的，气的神农恨不得杀了他煮汤。



虎蛟
因其是人龙的私生子，地位和力量都远远不及龙的九子，而感到自卑。后被神农误当异兽驯养，为观赏用，成天衣食不忧倒也乐得其所。

最后，让我们一同来领略游戏中的新手村落，以结束这次的报导吧。预祝大家可以在游戏中，真正体验到生活的乐趣。

泸溪村，位于荆州北部。村东西两边的两股清流自然围成一块河心岛，风景优美的小村便坐落于此。由于受到亚热带气候的影响，村中遍布棕榈树和芭蕉树，岩石、假山、杂草、清流处处可见，堪称人间天堂，村内道路弯曲蔓延，与自然景观协调、统一。村内房屋多以木制结构，构成简单，建筑面积也不大，主要是村民利用自然条件搭建起来的。■



亚丁工作室简介

金山成都亚丁工作室于2004年5月成立于成都。亚丁工作室的成立对成都市政府“把成都建设成国家级数字娱乐产业基地”有着积极的推动作用。

金山成都亚丁游戏工作室的名字取自于高原之上美丽的四川稻城亚丁，那里被誉为梦开始的地方、最后的香格里拉。亚丁工作室由金山投资1000万元在成都建立，是继珠海、北京之后，金山在全国的另一研发基地，由“中国游戏音乐制作第一人”罗晓音担任工作室负责人，专门从事休闲卡通类网络游戏的开发。亚丁工作室目前已有相当强大的规模，拥有接近80名研发人员，按照发展规划，明年将发展至150人到200人的研发团队规模。

工作室的目标就是希望在把成都建设发展为核心数字娱乐研发中心的大前提下，今后一年内在成都开发一款国内一流网游产品并运营，跻身进入国内网游第一阵营，并建立国内一流网游音乐工作室，三到五年创建知名网游品牌，成为国内龙头、国际知名的网游工作室，打响成都制造牌。

亚丁工作室档案揭密：

关键词：

明星团队。由“中国游戏音乐第一人”罗晓音带领，80%以上的成员都拥有超过两年从业经验。

本土化。60%以上的员工都来自于天府之国的四川。

年轻。团队平均年龄仅有24岁。

魅力。工作室女性比例接近50%，在国内游戏开发团队中极为罕见。

梦想。稻城亚丁被人们美誉为“梦开始的地方”，金山亚丁是年轻的游戏开发者们“梦开始的地方”。

大事记：

2004年5月，亚丁工作室落户“天府之国”成都，国内首部以生活为核心的Q版网络游戏《幻想春秋Online》项目立项。

2004年6月，《幻想春秋Online》第一次玩家见面会召开。

2004年9月，《幻想春秋Online》亮相成都国际网络文化节，引来各方关注。

2004年10月，上海ChinaJoy召开，《幻想春秋Online》再度成为业界目光汇集的焦点。

2004年11月，国内首个带薪玩家顾问团由金山亚丁成立。

2005年1月，《幻想春秋Online》研发进入冲刺阶段，亚丁全体员工正紧张奋战中。

展望：

2005年3月，金山成都公司将在成都高新区软件孵化园举行隆重的入园仪式，标志着中国西南地区最大的网游公司正式成立。预计2005年之内将达到500人规模。

2005年5月，《幻想春秋Online》和玩家见面。

三年内，将设立数个游戏工作室、金山公司客户服务中心及金山研究院等以游戏为核心的综合性平台。



第一篇：我是水巫师

职业：巫师
使用武器：法杖、棍棒。
定位：异族的血脉和广博的知识，造就了巫师神秘的性格。巫师精通五行法术，充斥于天地之间的灵气让他们拥有匹敌一支军队的力量。巫师拥有强大的魔法攻击技能，特别是范围魔法攻击，在战场上是名副其实的"重炮手"。但是由于天生体质孱弱，因此需要其他队员的保护才能更好发挥威力。

作为一个有志成为《天骄Ⅱ》中优秀的巫师玩家，首先要非常熟悉《天骄Ⅱ》独创的五行系统，详细来说，应该是五行相克系统，按官方的话说，就是万物天生都有其自身的五行属性、五行特点，而其中的精英者，甚至有能力使用一些高级五行法术。

比如金系的虎，就具有超常的攻击力，并且有可能在战斗中通过虎吼技能来再度提升自己的攻击力。而虎中的王者，甚至能够在一声虎吼之后，强化其所有族众。面对这样的一群生物，你难道不会感到害怕?

因此，最好是熟练掌握五行相克，特别是以属性魔法作为主要攻击手段的法师，更为重要哦。相克的具体顺序为：金克木，木克土，土克水，水克火，火克金。也就是说，当你打金怪的时候最好拿火属性的刀，这样对怪的伤害比较大。如果你拿被克的木武器，伤害就会较小。特别说明的是，今后转过五行后，千万不要去打克你属性的怪，那样你会很受伤，建议多找找你克的怪来蹂躏。

而新手在12级转五行时的选择可以根据职业和个人喜好决定，五行中水系的高MP量和回复速度则最适合女巫选择。因此下面我们就以水巫为例来说吧：

新手出世（1～6级）

在学习五行技能前，我们巫师的练级线路和侠客并没有什么大的差别，攻击方法主要靠出生后就具备的技能——拨云见日，这个技能不耗MP，类似战士的披荆斩棘技能。(巫师mm的技能就是比那些臭战士的好听 ^-^)

第一个任务：先去找NPC村长鹤冠子，协助他寻找五个锦鸡羽。(真是的，让我这么可爱的mm去杀鸡，真是不懂风雅哦，不过没办法，谁让他是我见过最大的官呢，走吧！)

从临江村左侧出口出去，外面有很多锦鸡，会随机掉锦鸡翎，杀啊杀啊，终于打到第五个后，可以去交差了。哇，村长竟然送我锦鸡羽冠一个，还有经验200。经验倒没什么，这锦鸡羽冠可以佩带，可是进入游戏后的第一件装备哦。而一开始打到的材料，不要浪费钱去合成2、3级材料了，直接在铁匠那打成装备，还省下装备钱，用不掉的直接扔店里，也是笔不小的财富哦。而接下来，没什么说的继续做任务吧，为怕大家说我罗嗦，直接把任务全部列出来，大家自己看好了。

第二个任务：村长要你找杂货商买5个特效药材，去(94.171)找杂货商买，15块一个，前面打到的材料可以一起卖给杂货商，75元就能搞定。回村长那里交任务，能得到80经验和100元钱。

第三个任务：村长要你找郎中配制药材，去(80.130)左右找到郎中，他说需要药引龟板甲。从右下的出口出去，过了桥，可以看到许多乌龟，打够5个龟板甲(注意不是龟板！)，交给郎中后，可以学到一个技能——非战斗状态打坐技能。

第四个任务：把配好的药，交给村长，村长让你找方士调和药性，方士坐标(74.103)，他会叫你去取5个兔腿肉，从左下地图的传送点出去，来到畔江池，门口就有很多兔子。完成任务后，方士交给你特效药，拿给村长可以得到120经验值。

第五个任务：这个时候村长会跟你说让你去到铁匠那取个瓶子打水，铁匠又让你先找到他的宝刀(铁匠在村长右上不远)，他说到石头堆里看看吧。右边村口有2个石头堆(139.104)(139.135)，肯定在其中一个里，找到就行。拿到瓶子后到井边可以取得水，井在村子左下角。同时会获得铁匠送的武器一把。

第六个任务：这次，村长要你去杀蜘蛛取得毒囊，在左上的地图传送出去是临江密林。蜘蛛很危险，因为这是你所见到的第一种主动怪，并且会放毒，要小心哦。完成嘱托后，可以得到经验值。

第七个任务：村长说，影响水源的原因是临江密林里的蜘蛛王毒腹在作怪，要你去杀掉他。进入临江密林，这里的路是之字型的，绕过2个山脚，在最里面可以看到紫色的蜘蛛，这就是毒腹啦。这个怪既然被称为"王"当然是非常厉害的，建议多找点人去杀，单独杀它的话，恐怕等级要到5级才可以。我在这里死了3次……教训啊！(读者：……扁他！这家伙在编字数呢！笔者：我冤枉啊，我可是很有职业道德的，这是为了保证文章的全面性啊，要不这样好了，我在下面为大家说一下新手装备的打造吧 ~~)

【友情提示：新人阶段，打到的基础材料部分可以卖掉，如果有耐心去打材料的话，也可以保留首饰和装备的材料，供日后合成之用。这里先说一下材料等级，基本上3个一级可以合成1个二级材料(蓝字)，3个二级可以合成1个三级材料(……类推)。新手阶段，建议最好直接找下蔡的铁匠对话，可以看到打造装备项目。点击你要打造的武器或装备，系统会显示需要材料的数量。打造装备的五行属性，与合成材料的五行紧密相关，所以建议不要用相克属性的材料打造装备，这样会减低合成属性。角色在7级左右，基本上可以穿上自己合成的套装了。】

学徒初成（7～12）级

7 级之后你就可以在下蔡杀鳄鱼了，鳄鱼爬得慢，对于法师来说完全可以边跑边打，不费血练级，这段时期，你可以把你的练级对象完全锁定为鳄鱼（10 级后去寿春杀 11 级的鳄鱼），其他怪（包括猴子、蜥蜴、野猪、野牛）除任务需要，或杀鳄鱼的人太多不够打之外，不作为练级对象考虑。

为什么我说要首选鳄鱼呢，因为鳄鱼掉的材料比同期的其他怪掉的材料要高一级，所以打鳄鱼相对更有价值。第二个原因，举例说我打的是豪猪这种怪，主要收集的是豪猪材料，当我拥有足够的材料来打造一身绿装时，往往你的级别已经超过这身装备所需等级好多（记得我打出豪猪套装的时候，我已经 15 级，而豪猪套装的要求是 12 级，而 12 级的豪猪套装并不比店里卖的 16 级装备好多少），而鳄鱼材料就不存在这个问题。第三个原因，我们都是水法师，当然用水属性的鳄鱼装最合适啦。

小有成绩（13～14 级）

12 级时法师们需要决定五行的专修方向，总的来说，水法师还是占了很大比例，因为水法师有较快的施法和回法速度。决定五行需要做五行任务，不过对现在的我们来说，还是比较轻松的。这里需要注意几点：

①接到任务以后会被安期生传送到一个五行迷宫里，这时候千万不要直接去打怪，要再和安期生对一次话，然后再去打怪，我就是没和他说话直接去打怪了，结果半个小时也没掉钥匙。

②打怪物要按着顺序打，不按顺序打应该也掉不了钥匙的。顺序是：

杀死豪猪获得金钥匙，开启木箱获得五行木书；

杀死野牛获得木钥匙，开启土箱获得五行土书；

杀死野猪获得土钥匙，开启水箱获得五行水书；

杀死蜥蜴获得水钥匙，开启火箱获得五行火书；

杀死猕猴获得火钥匙，开启金箱获得五行金书；

然后再跟安期生对话。



③走到地宫二层。拿土书祭祀金祭坛，拿金书祭祀水祭坛，拿水书祭祀木祭坛，拿木书祭祀火祭坛，拿火书祭祀土祭坛。最后从回到一层再找安期生，在金、木、水、火、土中选择一个主修属性。

完成了，哈哈，本小姐终于毕业成为合格的水巫师了。水巫师的第一个五行技能是冰棱，个人感觉一般，因为不能连发，所以不能作为主打技能，还只能靠五行灵气慢慢敲怪，而且 1 级的冰凌冰冻减速的效果不明显，这段时间是比较郁闷的时期，练级速度慢，而且杀鳄鱼已经没经验，可以考虑的练级地点是南平，杀的怪首选豪猪（金属性）。豪猪爬得跟鳄鱼有一拼，法师们完全可以凭借一根火属性法杖（火克金）来 hit and run，不费血练级哦。

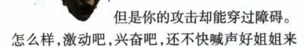
初闯江湖（15～16 级）

水法师们可以学到水系的第二个技能冰柱。冰柱威力大，可以连续施放，是杀怪练级的首选技能，当然耗魔法很多，但偶们水法师不怕，打一会坐就补回来了，谁让咱回魔就是比别人块呢。这时可以把练功地点放在陈城。

杀豪猪、蜥蜴、猴子都行（猴子虽然是远程怪，但属性是火，天生被我们水法师克）。对了，看在大家都是水巫的面子上，告诉大家本小姐打怪密法——卡怪。哈哈，别吃惊，《天骄 2》里卡怪不犯法。用这个方法可以一个人对付比较高级的怪物，而自己分毫不损。首先要让怪物主动攻击自己：对于被动攻击的怪物你可以在远处攻击一次，主动攻击的怪物只要走到它附近就可以了。在怪物追赶自己的时候不用理它只管跑，跑出一定范围后怪物会停止追赶或者往回跑，这时你就回头用远程攻击打怪，怪物就会乖乖的站着不动任你打了。这其实应该算是 AI 上的一个 BUG 吧，如果想打高级材料，不妨用这个方法试试看。

当然还有一种卡怪办法，就是和怪物之间隔着一个障碍物，比如灌木，怪物就会被挡住，





但是你的攻击却能穿过障碍。怎么样，激动吧，兴奋吧，还不快喊声好姐姐来听听？

黄金时间（17～19 级）

学会了卡怪和高等级技能后，现在我们水巫师可不是一般怪物可以对付的了。这段时期我建议可以在秦军营地度过，这里的秦兵有一定几率暴装备，而且还暴极品绿装备和黄金装备，我就打到过一把黄金短刀 13 级 46 攻。水法师们如果装备不佳可以考虑收集秦兵会暴的壬水套装，法师们穿上整套壬水防可以上 50 多，更重要的是这身衣服相当之漂亮，可以用来媚惑侠客们主动献殷勤哦 >_<。

长大成人（20 级之后）

20 级水法师们可以学到冰甲和打坐 2 两个技能，其中冰甲必学！1 级冰甲防御 +15 好东西呀，而且魔法效果超眩，再加上偶超级美形的衣服，实在是太爱我自己了，哈哈哈

不过现在开始练级的地方多了，也要开始注意钱的问题了。《天骄 II》怪暴的钱是很有限，而技能书又很贵（记得偶的 15 级冰柱技能就是因为没钱拖到 16 才学），所以千万别把钱花在收材料上，毕竟技能更重要。做杀 BOSS 任务时，最好是组其他的玩家一起来完成，这样会轻松很多，目前死亡惩罚是 5%现在死一次心疼啊。赚钱和练级的最佳地点是你能在两个连招之内杀掉一个怪的地方，太高级的地方只适合练级，钱少，低的地方只适合打钱，没经验。

20～22 级我是在吴郡度过的，过程就是拳打城郊恶豹，脚踢吴郡猛虎……这时候可以将老虎材料或豹子材料打成 22 白套装（我打的是豹套装 +10 跑速 +2 攻速），打老虎时注意跟老虎保持距离，它扑一下就要有 200+ 的伤害，还会造成 2 秒的击昏效果，要特别小心。22 级时可以学到冰柱 2，配上普通火法杖，只要 3 下就可以秒一只老虎，杀虎已经对你不够成挑战，你可以考虑去彭城南郊杀狼或齐国魏军大营杀狐狸，我更建议

去杀狐狸,25可以考虑打蓝狐狸装。

到了28级,可以考虑打绿狐狸装(当然有条件的话考虑狐狸精套装和蜥蜴王套装,下面我还会具体谈到一些套装的特点)。我的绿狐狸装+23%回蓝,+110精,用起来还是很不错的。随着新版本的开放,水法师的冰棱技能得到很大加强,由于冰效果的减速作用,法师在练级技能上的选择更趋多样化,冰棱加五行灵气的技能配合一样犀利,相比冰柱更有耗蓝小的优势,冰棱已经渐渐取代冰柱成为杀怪练及的首选技能。

不过有的玩家一定抱怨现在升级好慢,现在教你一招,《天骄Ⅱ》可是提倡团体合作的游戏,一个队的人只要在一个地图内就能分到经验,所以要冲级就必须组队。只要你按住SHIFT+右键点击要组队得人物,他身上就出现一排图标(交谈、组队、交易、好友、竞技)。你点组队,对方同意后就能加入队伍了。别人要组你的时候,对话框上边就会有系统提示(XXX邀请你加入队伍),你直接点这个提示前面的那个图标(就和点复活一样),就能加入,要是你不想加队,直接不去理会那个系统提示就好了。

什么?你不喜欢组队,没关系啊,组队练级固然较快,但是还有更快的哟,下蔡子思边上有个NPC叫卜卦师的,我5级的时候给了50元给他,他给了我两个小时的附加4%的杀怪经验的回报,所以好运的时候可以多送点钱给他花花啊。

28~30级,为了偶的红蜥蜴王套装,我来到了东周巩义的松高山杀31级的石蜥蜴。蜥蜴相对好杀,在朋友的帮助下我在升30级时,顺利打就了自己的第一套红套装,当穿上红蜥蜴王装的同时,一种满足感也在内心升腾……

【友情提示:最后呢,为大家提供我所知的一些可选法师套装的附加效果,希望各位水巫师们能够青出于蓝,与我一同遨游《天骄Ⅱ》世界。

狐狸装(水)+回蓝速度+精力(绿狐狸+23%回蓝+110精力)

蜥蜴王装(水)+攻击+杀敌回蓝(红蜥蜴王+12攻击+杀死一个敌人吸收80精力+10%回蓝)

冰蟾装(水)+回蓝+冰冻(我的白蛤蟆+8%回蓝+200精力+5%冰冻几率)】

第二篇:金侠客闯成记

职业:侠客

使用武器:长剑、长刀

定位:路见不平,拔刀相助,侠士秉承着除恶扶弱的精神,奔走在战国的乱世之中。他们精通刀剑的使用以及各种内功心法,是近身搏斗的行家。侠客拥有各个职业中最强的防御力,因此当仁不让地担当着肉盾的角色,侠客同时还拥有足够的攻击力,是肉搏战中最危险的对手。虽然是习武之人,但侠客都有很高的人格修养,他们为了弘扬"侠"的精神游走四方、除暴安良。



我从《天骄Ⅱ》内测时,就是一名侠客,天性喜欢游历江湖结交朋友,重情义好打抱不平,当然还有一些其他原因,比如侠客对MM们有很高的责任感,可以保护弱小,让自己觉得自己很伟大……(以下省略YY之言语5000字)。言归正传,因为内测时我练的是28级金侠客,自认为对侠客的了解不少,所以冒死写点游戏体会,给未来的新人们做些参考。

五行属性选择分析

关于侠客的属性选择,可以说是各有所长,难以定论。从主修和辅修属性上,可以看出金系攻击高,土系防御高,木系是血牛,而火系则以闪躲见长,至于水系更是持久战斗力的保障。而如果从属性及技能上综合分析,金系绝对属于硬汉型,以攻为守,遇强则强,50级的攻击力比其他系多200点,而且金系技能都非常实用,单P中绝对是强者,不过缺点是续战力不足,练级时没了精力就得与地板去亲热了。土系的高防御,使他成为MM们的第一守护神了,而且挑战BOSS也比其他系职业有优势,只是在技能方面,没有很强的攻击技能,大部分都是防御为先,这使其在PK中,虽然很难被别人打倒,但是自身也很难击败别人。从PK的角度分析,火系更具有发展潜力,高攻速高闪避的特点,使他们相当于游击队,打了就跑,没人追得上,当然练级中也是比较灵活迅速的,单练的话比金战持久力大得多。木系血牛在练级时死亡几率很小,特别是高等级的时候,不死就等于升,不过木的命中低,技能实用性很差,所以影响了他的长足发展。在五行战士中,公认的水系战士是垃圾,虽然精力多可以长时间使用技能攻击,但是防低血少,而且技能超级不实用,没威力,空有精力又有什么用。

鉴于以上种种原因,我最终选择了走金战路线,当然,这也是一个相当大众化的路线,任何人也无法抗拒高攻击带来的爽快感觉。

修炼经验谈

我出生在临江村,一进游戏,就开始做任务,按提示杀鸡、杀乌龟、杀兔子、杀蜘蛛,就这么升到了4级,感觉这里没什么可废话的,不过提醒一下,在临江村练级不用买什么装备,做任务可以得到帽子、刀和衣服,只要在杀兔子之前买双手套和鞋了就好了。杀蛛王毒腹的任务,最好是等升到4级了再去杀它,不然会被它玩弄致死的。有些人说可以组队去杀,我只得告诉他,做完临江村的任务后,会叫你到下蔡去找子思,而子思却要你5级以后才会给你任务做,而你4级的话去下蔡打鹿还是有一定难度的;所以说,何必呢……老老实实在临江密林给我泡到5级再出来吧~

做完临江的任务后,到下蔡来混口饭吃,先去找子思老大,让他安排工作,他会叫你去找铁匠要两个佩饰,去打了8个鹿蹄给铁匠后,你就会得到鹿套装……其中的两件~哇哈哈哈,很多人得了这两件以后就开始幻想着穿上套装的威风样,一直泡在下蔡这个小地方,打鹿材料,合套装,连到处收购鹿材料的都有,唉~我叹息之余,继续练级做任务,只在铁匠那里买了一顶帽子,然后做任务又得到了一个护手,一双鞋子,一把剑,这已经够在这里混了,所以又说,何必呢……(唉哟!谁砸我!)

在下蔡,可以把以前打到的所有材料都卖掉,只留下鳄鱼、蜥蜴、猴子、豪猪这些材料。鳄鱼材料要留意,因为后面会有一个任务让你一下子得到鳄鱼套装中的三件,到那个时候再做套装吧,绝对比鹿套要好的多。所以……(好,不说了,老大,只是说多两句,也不用操刀子吧?)

咳,咳,说正经的。把那些材料留着,是因为到以后有很多玩家因为对各种属性套装的需求,这些材料是很热门的,先留着,到时候可以和别



人换，钱还是少用一分是一分。

还有就是尽量利用民兵副官的“悬赏任务”，那个任务一天可以接五次，所得到的经验是一次比一次高，笔者在陈城有看过，接到秦军杀牛的任务，第一次所得的经验只有两百多，然后一次多过一次，到第五次既然有三千多的经验！！所以说，不要浪费，有接就接。如果不想打材料的，也可以跑到恶蛟寨打山贼去，这些山贼可是富得流油，钱多、装备多，幸运的还能打到绿装。

在下蔡玩够了，有10多级了，就通过驿站老板到寿春，我去寿春的时候是刚好10级，可是要花100大洋的呢。到了寿春，第一个感觉就是TNND也太大了吧，会在城里迷路的。我曾经就看到过一篇文章说内测初期，寿春地图没开的时候，那个作者就在寿春迷路了……

在寿春可以先把城里所有的任务做完了，再把其它的任务都接了，然后再出去，一个是寿春城大，跑着累人。而且这里有三个打物品的任务，一个个接来打的话，耗时久不说，还一样累人~还有就是在寿春，居然有一个任务是要回到下蔡的，回下蔡一个来回就没了一百五，心痛啊~

在寿春混到了12级后，你可以去东周找安期生做五行任务，听说现在邹衍和安期生正筹划着搬家，说是要搬到洛阳去，大伙到时候上那找他就行了，再不行就到了洛阳给他打个电话。嘿嘿~

转了金战之后，我就跑去南平打猴子和豪猪材料去了，这里也可以打山贼或者流民，都是富爷，好好伺候着，高兴了就可能赏你个绿装玩玩。通过南平，可以到吴都和玄天台去，这两个地方10多级的朋友们就不要去了，那不是小孩子玩的地方，会吓坏人的。我14级的时候在南平消灭卫哲后，回到寿春又接宋玉的任务，就又跑南平的找山贼练级。

有人问打流民不好过打山贼吗？我告诉他：“废话，打山贼，俺是大侠，为民除害，打流落的难民，俺就变成了恶人了！！”所以我在南平打山贼打到16级以后就跑到陈城去了。

在陈城分别接了两个任务，一个是杀野猪一个是杀蜥蜴，一开始的时候，我没留意有一个杀蜥蜴的任务，满城的找猪杀，那猪真是少之又少，满城都是猴子和蜥蜴，直杀得我是眼冒金星，日月无光。后来到秦军营地去杀牛，一次“偶然”的机会听到队友说他在杀蜥蜴，这才知道有个杀蜥蜴的任务，然后偶也去接了。我刚接的时候他也刚做完，偶想着杀蜥蜴还不容易吗？城外到处都是，偶挥舞着刀冲出去一看，傻眼了，城外漫山遍野的都是猪……我只得哀号道：“这都什么世道啊？怎么尽跟我过不去啊？”直到后来，我才发现，在这里杀蜥蜴刷野猪，杀野猪刷猴子，杀猴子刷蜥蜴，真到我玩第二个号来到这里的时候才知道，要两个任务一起接，然后找一怪多的地方，蹲点杀，不要到处乱跑。

做任务也顺便把级练得差不多了，就跑去杀牛，一方面练级杀牛方便，另一方面就是打牛料，还可以在陈城接“悬赏任务”到秦军营地来杀牛，18级的金侠客，两小时就可以完成五次任务，做完后也就差不多19了。

练到19后就打秦兵，也是钱多，不过秦兵富虽富，但是不好伺候，拿盾的刀兵就不说了，没啥好怕的，最怕的就是秦弓箭兵，老是在刀兵后面放冷箭，有时候还是三四个弓箭兵一起射你，真的是苦不堪言啊。我在这里打秦兵首领和密探的时候，加上我，我们一共四个侠客一个法师，都是差不多级别的，最差的一个也就是17级，嘿嘿，最高级的就是俺和法师MM，冲了N次都退回来了。后来还是得慢慢的上才行，先占了营门，再分两批顶怪，然后进去一点就松很多了，好不容易搞定了首领，没想到密探更难，旁边跟着一大帮的虾兵蟹将，弓箭手到处都是，我们被逼退出营门外面多次，才杀了他。

后来，我总结了经验，想到了一个很好的办法，组一个24级以上的玩家去做这个任务一定好做（笔者瞬间消失在坐位上，下一刻，笔者所坐的椅子已经被数只改装型AK47射成了蜂窝，事隔N年，笔者才偷偷摸摸的跑回来打开电脑，继续写……），在秦军营地可以练久一点练到21级都可以，住要是秦军确实要比以前的山贼和流民富，经常掉些好的装备。

我在寿春到秦军营地这段时间里，就穿着套鳄装还是蓝白相间的，其实金侠客16、17级来这杀牛不是很费劲，只要先在以前练级和做任务的时候，把武器的材料保留好。我在10多级的时候，就开始找些杂七杂八的材料，合了把绿刀，有55攻，比商店卖的那把13级44攻的不知道要好用多少倍。然后。在秦军营地练级，可以边练边炮制你的套装。我在收材料的时候有个心得，我喜欢以物换物，不喜欢以物换钱，因为以物换钱有很多时候，因为你不想花时间去计价还价而便宜的卖出去的，我就是把材料全收起来，放不下了就拿去合，看到有人收材料了，就问问他有没有你要的换，这样往往比较公平，不会吃亏。

以上就是新人侠客的成长过程了，20级之后，可以去的地方就有很多了，喜欢单练的可以去杀朱厌，一直杀到25、26级，因为本人目前等级还没有过30，所以后面的故事，就靠各位玩家自己去补完了。祝各位玩得开心！■

寻找天之娇女

游戏代言人评选活动揭晓

经过2个多月的玩家投票评选，目标软件与我刊联合举办的“寻找天之娇女”游戏代言人评选活动结果已经产生。我们收到了非常多的选票，以及热情洋溢的留言，看来大家对这些游戏MM们的热情还是很高涨的。而由于各位选手的投票排名竞争相当激烈，最终目标软件为她们颁发了特别奖，分别是：

最佳上镜奖　帕丽扎提
最佳才艺奖　向琬
最具亲和力奖　张丹丹
最具人气奖　杨璐源
最具潜质奖　周爽

在我刊的投票评选结果中，少数民族美女玩家帕丽扎提遥遥领先，结果如下：

帕丽扎提:380票
向　琬:247票
黄　斐:198票
周　爽:145票
张丹丹: 85票
杨璐源: 53票
肖晶晶/白雨:48票

官方奖获奖名单：将获得《天骄Ⅱ》主题背包、及帽子各一件

四川	吕林峰	黑龙江	陈岫峰
吉林	齐峰	贵州	张晋潇
河北	张子谦		

家游特别参与奖获奖名单：将获得《天骄Ⅱ》主题T恤、及护腕各一件

甘肃	刘智强	河南	薛坤
河北	刘大中	贵州	廖春筑
北京	周宏磊	天津	杨赫
河南	严楠	内蒙古	张洋
山东	王文涛	黑龙江	陆建国
浙江	陈琛	四川	杨建平
浙江	贺凯	浙江	俞斌
广西	蒋鑫	四川	胡庆科
江苏	李朋	云南	张鸿银
江苏	周阳	福建	杨茜

＊以上奖品又目标在线科技有限公司提供

飞飞魔法书

职业分析及精练装备

文/冰糖

在《飞飞》中，魔导士是以绚丽而强大的魔法攻击为特色的职业。其游戏造型也非常可爱，男魔导士是一个彬彬有礼的绅士，而女魔导士头顶尖尖的帽子、骑上扫帚飞行的经典形象更是作为《飞飞》的招牌造型时常亮相。

除了造型之外，魔导士与战士、圣职者一起组成了《飞飞》完善的职业体系，可以说这是一个非常有内涵的职业。在这里，我们的飞飞魔法书就和大家一起分享这个职业的一些经验和心得。希望每个魔导士都飞出自己的精彩来！

职业分析

首先，我们简单的介绍一下魔法师这个职业的转职过程。

当玩家达到Lv15的时候，就可以开始进行转职任务。魔导士转职任务的主要NPC是帕里镇政府的“茱丽亚”、魔导士转职的负责人“穆勒”、魔法商店的“玛尔琪”。转职任务很简单按照任务提示很容易就能完成。



参加假面舞会的魔导士

攻击力强悍的风攻魔法

成为魔导士之后，马上就有一个很重要的问题摆在面前：如何加点？

在游戏中，每次升级都会有2点属性让玩家自行分配，1至15级一共有28点属性。在转职之后，可以让玩家重新选择加点。力量、体质、敏捷、智力，四个基本属性影响着不同的因素。作为魔导士，智力是最关键的属性，而力量是可以忽略的。但在其他两个基本属性上加点的不同也会形成不同类型的魔导士。总的来说分为三种类型：体质型、敏捷型、全智型。下面我们就详细的来分析下这些不同类型的魔导士。

加智的魔导士：向全智方向发展

体质型魔导士

加点方式：智力为主，体质为辅。标准的加点比例是3智:2体。

此类型魔导士的职业特点是HP高，耐打能力强。体质除了增加HP之外，也会增加防御（2点体质增加1点防御）。通俗的说就是魔导士中的“血牛”，HP是所有魔导士中最多的。虽然体质型魔导士在练级中并不能够体现出来特有的优势，但仔细分析下，会知道这类型魔导士也有很多的优点。虽然在攻击力方面稍弱，但是不容易死亡，这一点很重要。因为在《飞飞》的游戏设定中是有死亡惩罚的，死亡之后会掉经验，等级越高掉的经验就越多。我们知道魔导士这个职业的薄弱环节是防御，所以死亡率是三种职业中最高的。而体质型魔导在所有的魔导士中却是死亡率最小的。死亡后掉的经验积累起来也是不可忽视的，体质型魔导士在练级方面的优势在这里。

在PK中，魔导士的强大攻击力是被认可的，但是薄弱的防御力也是公开的。在群P中，体质型魔导士的优势就能够完全体现出来了。魔法攻击力的强悍，HP多不容易死亡。1V1的PK中，此类魔导士属于胜算较多的。如果是纯PK的玩法，那么有一种比较BT的练法——全体魔导士。在60级以上的PK中，全体质型魔导士绝对是最强悍的。除了全智魔导士之外，不惧怕任何其他的职业。同样，在打宝方面此类型魔导士也具有相当的实力。对付高自己2级的BOSS也是轻而易举的事情，带足够药水，耗时5分钟左右就能搞定。

对于操作不太熟练、网速卡、电脑性能不够强劲的玩家来说，强烈推荐体质型魔导士，虽然练级速度一般，但是打BOSS和PK属于一流！



精练

敏捷型魔导士

加点方式：智力为主，敏捷为辅。标准的加点比例3智:2敏。

敏捷，这个基本属性影响人物的防御。可以说这个职业的特色就是以攻为主防为辅，高智高敏。在优势上，此类型魔导士和体质型魔导士有异曲同工之妙。但是二者又有不同的地方。在练级中，由于此类型魔导士的防御特别高，所以，可以使用群体攻击魔法同时攻击数个怪物。因此练级速度比体质型魔导士快。但是，后期遇见破防怪物的话也容易死。死亡率比体质型魔导士高。

同样的，此类型魔导士也有玩家练成全加敏捷的全敏魔导士。防御是所有魔导士中最高的。在PK中，对付战士和圣职者基本没多大问题。但是，在同等级的情况下，遇见全体或全智魔导士的话，就不一定能赢了。在打BOSS方面，只要不破防就能轻松的搞定，基本和体质型魔导士相同。

纵观三种类的魔导士，敏捷型魔导士属于均衡发展的类型。死亡率不太高，练级速度也客观。前期练级速度不慢，后期也有潜力发展。

全智型魔导士

加点方式：除了智力之外不加任何属性。

1点智力可以增加4点的攻击力。所以，全智型魔



魔导士飞行中的战斗

转职咯！我要做个魔导士

导士不仅仅是魔导士中攻击最高的职业，而且是《飞飞》中攻击最高的。因此在前期练级速度是其他职业所不能相比的，是整个游戏中练级速度最快的。但是，由于升级点全部加智力，所以全智型魔导士的防御是整个游戏中最弱的，而且 HP 也不多。因此不推荐用群攻魔法技能杀怪，遇见几个怪物的合击很容易被挂的。到了后期，在 69 级之后面对的怪物就是高攻高防的，这个时候全智型魔导士就容易被秒杀。所以，后期一定要组队练，让队友先打，然后再放魔法。可以说，全智魔导士的练级优势在前期，后期发展速度较为缓慢。

在打 BOSS 方面没有优势，不过如果操作得好也可以单挑高自己 2 级左右的 BOSS。操作不过关就不要去尝试了，死了掉经验的。PK，全智魔导士最拿手的事情。同等级情况下，全智魔导士可以秒杀任何职业！越级 PK 就要看对方的 HP 是不是在你的魔法攻击力内了，只要秒不掉别人后果是很惨的。目前，《飞飞》尚未开放 2 转，如果 2 转开放了魔抗，那么全智型魔导士 PK 的优势就没了。

总体来说，这三个类型的魔导士都有相同的职业特征，也有不同之处。体质型魔导士属于后期发展余地较广的类型，但是前期的发展就相对慢些。敏捷型魔导士均衡发展，相对的来说前期和后期的发展都比较客观。全智型魔导士前期优势相当突出，甚至是称霸《飞飞》，但是后期的发展就没有其他两个类型的魔导士占优势。至于哪个类型的魔导士才是最好的？仁者见仁，智者见智，相信答案已经在你心中了。

魔导士装备的精练

选择魔导士的类型固然是很重要的，但是在游戏中装备也同样是一个很关键的因素。好的装备带来的作用是所有玩家都不能否认的。而《飞飞》中的精练系统又给同样的装备增加了改变属性的机会。那么，关于魔导士装备的精练又是怎样的呢？飞飞魔法书的第二章就将为大家详细的讲解这个问题。

在《飞飞》中，所有的装备都可以进行精练。在所有城镇的武器 NPC 和防具 NPC 处都可以进行精练。相信大家对普通的精练并不陌生，在这里就不多讲了。要详细说的是关于魔导士装备的"属性精练"。

所谓"属性精练"就是通过精练之后让装备具有属性攻击或者属性防御。而属性就是游戏中设定的火、冰、雷、风。由于属性之间有相互克制的情况存在，所以，恰当的利用属性攻击能够增加威力，而运用好属性防御也能增强防御力。比如：火克风，风克土，风属性攻击魔法对火属性怪物的攻击远远小于对土属性怪物的攻击。而如果使用了增加风属性攻击的武器，那么，对土属性怪物的攻击威力会大幅度上升。

属性精练与普通精练相比有本质的区别：相同的武器，攻击同样的怪物攻击差距非常明显。并且，所有的装备都可以进行普通精练，但是只有衣服和武器才可以进行属性精练。在属性精练的过程中，还需要特殊


魔导士的经典造型

的材料——属性卡片。属性、级别不同卡片用于不同的属性精练，详细资料如下：

+1~+3 属性精练：4 点精练骰子 +1 级属性卡片
+4~+5 属性精练：6 点精练骰子 +2 级属性卡片
+6~+7 属性精练：8 点精练骰子 +3 级属性卡片
+8~+9 属性精练：10 点精练骰子 +4 级属性卡片
+10 属性精练：12 点精练骰子 +5 级属性卡片

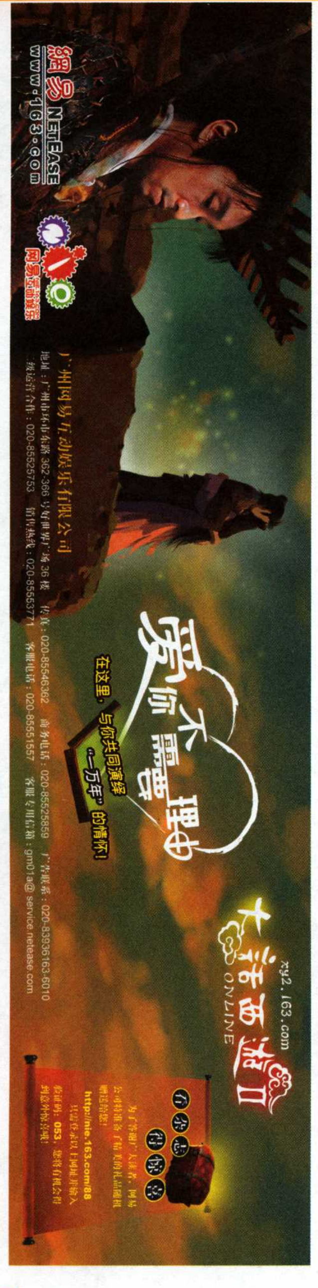
另外，由于精练属性不同，所以需要的矿石也不同。总的来说，是 4 种矿石的不同组合，这些矿石是：奇异金属、绿磷石矿、炽红石花、石电磁矿。具体的组合公式如下：

火属性的精练：奇异金属 + 绿磷石矿
水属性的精练：炽红石花 + 石电磁矿
土属性的精练：奇异金属 + 石电磁矿
风属性的精练：绿磷石矿 + 炽红石花
电属性的精练：奇异金属 + 炽红石花

巧妙的利用属性也是魔导士的一大技巧。因为魔导士本身的魔法攻击就是有属性的，所以在整个游戏中魔导士装备的属性精练是所有职业中效果最为明显的。■







其实很爱你

文/六朝七品

(一)

像每个周五一样，我回到家，打开电脑，连接网络，登录上了网游。这个虚拟的社会还是老样子，而我在这里是一个普普通通的小虎头怪。我独自干着自己应该做的——练着自己依然垃圾的法术。我习惯了独自生活的方式，不用去考虑太多，只要自己想做。

这时有人给我发消息，是我的朋友——小狐妖。

"你能帮我打任务吗？"她可怜巴巴的问道。

因为和我一样，她的朋友也不多，也是可怜巴巴的一个人奋斗，我欣然同意了，"行，你在哪呢？我现在就过去。"

帮她打任务，对于等级比她高的我来说，没有任何困难，于是任务也做得很轻松。这期间我们聊了很多，个人的目标，理想等等。这时他问我："小老虎，怎么结婚呀？"

于是我不厌其烦的给她解释结婚那并不复杂的过程。

她似懂非懂的点点头，又问："那你结婚了吗？"

"没有。"我面无表情的回答。

"那我们结婚好吗？"这一刻我愣住了，然后就是心跳加速，这个感觉怎么那么熟悉。我好像有过这种感觉，但我已经记不得了。同时我问着自己一个问题："为什么我不结婚，为什么？"

我颤抖着搪塞了小狐妖："我有未婚妻了，你是不是想把自己随便嫁了？"

"不是，我只是觉得孤单，希望有人能照顾我。"她害羞的回答。

"我建议你找一个等级高些的人照顾你。"我回应着。

她似乎还是似懂非懂的点点头，也就不说话了。

可是我的心还是不能平静，我的小老虎和现实的我一样，也迷茫了，为什么我没有结婚，为什么我不结婚……

(二)

今天，我正在和朋友聊QQ，这时有个陌生人亲切的和我打招呼。我疑惑的问："你是？"

答案很快随着跳动的头像出现了，

"我是菲，还记得我吗？"

菲，我的高中同学，坐在我后面的一个活泼可爱的小女孩，我们是很好的异性朋友，很纯洁的朋友关系。

记不清是什么时候，她在放学的时候悄悄地对我说："我喜欢你。"

我的脑袋一下子停止了一切思绪。我看着她那并非开玩笑的脸，确定那是真的。但是我从没考虑过这个问题，我非常紧张，不知道说什么。

在这之后，我们疏远了，更准确的说，是我把她疏远了，我没有对她说接受还是拒绝，只是慢慢的疏远了她。她也明白了，但她一直希望找机会和我好好谈谈，可我却用百般理由推托，直到高中毕业，她也没有和我谈过。而我连句对不起都没有说过。其实在她说过那句话之后我也想过：是我不喜欢她？还是我不懂什么是所谓的喜欢，什么是爱。

我困惑了……

这次在QQ上的相遇，还是会使我感到紧张，感到对她的愧疚。我们的聊天，也不过是问问彼此的境况，或者就是长时间的无语与沉默。但她再没有提过高中时的那些。可我还在迷茫，我想不出任何理由不爱菲，也想不出爱她的任何理由。也许痛苦都是人自己找的，我每次与菲聊天都沉陷在深深的痛苦中。

到底什么是爱情？我看过就很多爱情电影，但我还是不明白，请告诉我到底什么是爱情……

QQ上的头像在跳。

"这周你有时间吗？"

"干什么？"

"我们能见一见吗？"

"有什么可见的，又不是没见过。"

"想看看你现在是什么样子的。"

"还是老样子，见面就……"

"不吗，这周五晚上六点广场见，好吧，我下了，886。"

"呃……"没容我同意还是拒绝，她下线了。

而我陷入了苦恼，到底要不要再见她。心里有种恐惧，比见一个从未谋面的网友还紧张。我曾经伤过她的心，这次不能再这样了。

这是我们高中分开后的第一次见面。我真不知道在见面的时候该说什么该做什么，脑子一片混乱。买了两张电影票，想请她去看电影，然后再吃顿饭，这样打发掉与她在一起的时间。

铃……

"喂，你在哪呢？"

"我到车站了，你在哪呢？"

"噢，我看到你了。"我挂上手机冲着车站上那个熟悉的背影走了过去。

那果真是她，虽然路灯昏暗但我仍然看清了，还是原来那个可爱的小女孩。

"菲！"这声音就像在向一个陌生人说"喂！"

她转过头，用一种疑惑的眼神望着我，"你真的变了许多！"

"是吗？不会吧。还是老样子。"

"我是直接过来的，没跟老爸老妈说，路上给他们打电话也没人接。我一会儿就要回去。"

我握着电影票的手攥得更紧了，"噢，是吗，那我们走走吧。"

我们沿着街道走着，街两旁的商店都灯火通明，而我只是看着每家店铺的灯火，根本没仔细的打量她。我不敢看她，更不敢看她的眼睛，一直以来我都觉得对不起她。我只是走着，找着一切能说的话，说着，或者就是静静地听她讲着她生活中的趣事。一个小时，对于我来说既漫长又飞快。我根本感觉不到时间的流逝，只是觉得我在不停的说话和走路，我发现我对她陌生了，而她对我很了解。

她终于要走了。我送她到了公车站，在昏暗的灯下我们默默地等着她要坐的车。街上的行人少了许多，汽车还在不停的从我们面前走过，街上很嘈杂，可是我觉得这时是那样的寂静，我能听到自己的心跳，听到自己的呼吸，但是我根本感觉不到菲。

车来了，我没说什么，只是默默地看着她上了车，坐下，然后是车渐渐地远去。

我低着头，走在刚才的那条街上，看着被我撕碎的电影票，一片片的落下，有种莫名的伤感。

街还是那条街，我还是那个我，可身边……

(三)

我的小老虎又在虚拟的世界中醒了，打开好友栏，小狐妖的名字亮着。

"小狐妖，我们结婚吧！"我也不知道自己是怎么想的，也许就是一种冲动。

"对不起，小老虎，我已经找到我的心上人了，一会儿就结婚，你一定要来参加呀！"她高兴得回应着。

我没有多想，去买了烟花。一路跑到了女儿村。一会儿小狐妖和他的心上人就来了，那是个人族的书生，文质彬彬的。小狐妖这时乐得嘴都合不上了。仪式上，他们换上大红的新婚服，在月老的面前拜了天地，小狐妖的笑、亲朋的祝福伴随着烟花在天空盘旋，整个村子都因为他们而快乐着、热闹着。也许这世界是喧

嚣的，但在这一刻小狐妖的世界是幸福与快乐交织的。这一刻我的眼睛也湿润了，是激动的泪，是感动的泪。

我向小狐妖说了些祝福的话，就离开了。我独自低着头，在路上走着，踢着脚下的石子。心还没从那个婚礼上平静下来，我又开始不住地问自己：到底什么是爱情？是一种感动，一种激动，还是一种瞬间就会消失的愚蠢的冲动。

(四)

和菲又在QQ上见面了，她还是原来那样，简单，活泼，快乐，而我就像菲说的那样已经变了，变得现实，变得复杂，为了生活改变的太多了。

"后天是圣诞节，你有事吗？"

"没有，又干什么？"

"出来陪我玩。"

"不去。"

"不行，还是老时间，老地点。圣诞节，你要手拿一朵红玫瑰，我也拿。就这么定了，不许推托，我下了，圣诞快乐！"

"呃……每次都是这样，擅自作主，你也变了:("

就这样，我们在圣诞节又见面了。

不知老天爷是什么意思，圣诞节下起了这个城市入冬来的第一场雪。也许圣诞节就要下雪的，反正电影上是这样的。在通往广场的路上，纷纷扬扬的雪花飘落在我的头上，衣服上，手中的玫瑰上。这玫瑰在雪中更显得惹眼，红的那样鲜艳。

渐渐地另一支红玫瑰出现在了我的视线中。菲，她没有变，还是那么快乐，已经冻得红红的脸上，露出的还是那天真的，灿烂的笑。这时我的心是那样的平静，静地就像这座披上银白盛装的城市，而菲就是这座城里的红玫瑰，艳丽而芬芳。

(五)

我的小老虎还在练着自己垃圾的法术，有人给我发信息，"老公，快回来吧，我刚给你买了件新衣服，回来试试吧！"

"笨老婆，又让人家骗了一笔钱吧！"

"没有，快回来试试吧！"

"恩，我就回去。"

我的小老虎结婚了，老婆是个小仙女，她叫菲。就是我现实中的另一半——菲。这回不再是她的恳求，而是我。我终于在那个圣诞节见到菲的一刹那明白了什么是爱。看着她在雪中冻得瑟瑟发抖，我的心痛了，我要用一生去呵护她，去照顾她，去爱她。

就像我在月老面前对她说的：

"如果这世界上有一百个人爱你，那其中有我。

如果这世界上有十个人爱你，那其中也有我。

如果这世界上只有一个人爱你，那一定是我。

如果这世界上没有人再爱你，那我也已不在人世。"■



发挥你的想像　展现你的创意



大部分网游玩家一听到"人妖"这个词，马上都会顺口鄙视一下。的确，在网络游戏中"人妖诈骗案件"实在太多，好多玩家都吃过"人妖"的亏。但不可否认，"人妖"也是网络游戏社会的一个重要组成部分，失去了他们的"支持"，游戏也会失色很多。很多游戏中的心情故事都或多或少的能看到"人妖"的身影，我们玩家自己也都能随口说出关于人妖的种种小故事。怎么，有人不信？那就看看小编为大家找来的关于人妖的漫画吧——大话西游 Online II之绝代双妖。



第一篇：我的野蛮女魔

活动内容：

利用你对人妖的了解和接触，发挥你的创意为以上漫画重新填写故事情节。让他成为新一代的《绝代双妖》。

要求：

1.玩家可以根据自己的兴趣来选择进行创作。

2.文章要求是自己的原创文章，内容健康。不得涉及色情，暴力，反动以及任何与当地法规、国家法律和国际法律相抵触的文字资料。否则取消参赛资格。

3.题材不限，每一格字数不得超过25个字。

4.投稿时必需提供：真实姓名、笔名、联系电话、联系地址、Email。

5.所有参赛征文均不退还，征文版权及本次活动的最终解释权归网易所有。

活动奖品：

每期我们将从玩家投稿中选出20篇优秀投稿，给予"表情包子+大话胸章"的奖励，欢迎众"妖"友，及与"妖"友亲密接触之一系列相干人等齐来参加。极尽BT之言辞，方显"妖"之本色。■







随着《天堂Ⅱ二章光彩盛年》的魅力四射，亚丁大陆的英雄们是否已经小有所成，各个75级B顶装备了呢？什么，还没到头？那恭喜你，你未来的日子将会过得很幸福了，为什么这么说？首先，你不会象那些再也别无所求的人那样空虚无聊，天天PK逗咳嗽玩；其次么，据说继韩国《天堂Ⅱ第三章黑暗的崛起》顺利更新之后，中国服务器也将在4月底，进入崭新的一章。想想届时会有多少新A武、S武、A装什么的出现啊，那些高级玩家们铁定都去追求A装A武了，B装？估计都会跌价吧，要么说你会很幸福呢，因为这下你可能会省老鼻子钱了！哈哈，早知道我也不那么拼命冲什么75级了，害我现在，又要开始为A装奔命……咳咳，牢骚发完了，咱们今天就来翻开《天堂Ⅱ》这本迷人的“书”，看看下面一个章节的精彩内容吧！

焦点一·新增职业技能篇

众所周知，《天堂Ⅱ》二章是刺客系职业宝藏猎人的天下，超高命中和致命技能使他们在PK中拥有恐怖的胜率，不过进入三章后，据说小刀的命中将大副削弱，一系列冷门职业走出阴影。下面先来看看这些新技能的介绍吧(以下译名可能与大陆版有出入)。

骑士系

职业适用技能为：圣骑士①②③；暗骑士②；圣殿骑士②④⑤⑥；席琳骑士②④

①	AegisStance	持盾姿态	可以防御360度的攻击但盾的防御降低
②	ShieldFortress	盾防御	提高盾牌的防御，持续消耗MP
③	Remedy	医疗	不用说了吧就是加血技能
④	Aegis	盾守护	可以抵挡360度方向的攻击
⑤	PoisonRecovery	解毒	
⑥	CureBleeding	解出血	

刺客系

职业适用技能为：深渊①；大地行者②③④；(注：大地的③④技能是在60、62提高一级)

①	BlindingBlow	眩目强击	给敌人强力致命打击并提高自己的移动力
②	SilentMove	静行术	
③	PoisonRecovery	解毒	
④	CureBleeding	止血	

弓手系

职业适用技能为：鹰眼①②③；银月游侠②③⑤⑥；暗影游侠②③④

①	Snipe	狙击	暂时提高攻击、致命率、命中，但不能移动
②	QuiverofArrow-AGrade	A箭制作	制作米索利箭，消耗一个A精
③	QuiverofArrow-SGrade	S箭制作	制作光之箭，消耗一个S精
④	FatalCounter	命运逆转	HP越少时攻击越强
⑤	PoisonRecovery	解毒	
⑥	CureBleeding	止血	

巫师系

职业适用技能为：术士①③；狂咒③④；咒诗②③；死灵⑤；法魔、元素、暗影召唤⑥⑦

①	Eruption	火焰爆发	火群攻魔法
②	AquaSplash	水漩飞溅	水群攻魔法
③	ClearMind	清澈精神	在站着或行走时提高魔力回复速度
④	SurrendertoWind	风之陷落	等级提升
⑤	MassSlow	群体迟缓	使范围敌人移动降低
⑥	ServitorCure	使魔净化	解除召唤兽出血和中毒的异常状态
⑦	ServitorBlessing	使魔祝福	解除召唤兽麻痹、树精、缠绕、等异常状态

辅助系

职业适应技能为：主教①；长老②③；席琳长老②；霸主④⑤（注：辅助系原有解毒、净化等会根据等级有所提高。）

①	Flare	闪耀	提高加血效率
②	WildMagic	风之呢喃	提高魔法命中致命率
③	AdvancedBlock	究极防御	提高盾牌防御力
④	HonorofPaagrio	盟的荣誉	回复全盟人员的CP
⑤	RitualofLife	生命祭典	回复CP值

另外佣兵增加了一个攻击单一敌人时攻击上升的技能，破坏增加持有双手武器时可以给敌人致命一击的技能，另外破坏和佣兵都增加破坏对方CP值的技能Loss。

先说说三章新增的CP(斗志)概念。CP值用于PVP中，平常练级时被怪击打无视作用，而在PVP战时才开启。CP也和HP一样可以自己慢慢增加，在打架的时候斗志满会加强防御和保护血槽。大致是，CP减光后才减HP(纯属猜测)。有了这层保护，深渊们可能不会那么脆弱了，骑士职业更赚，霸主也因为有回复CP值的技能，而变得吃香。

再说说刺客技能效果的改变，致命系技能不再跟致命攻击率这个数值有关联，意思就是先知和诗人的弱点侦察和猎者之歌对致命系技能不再有效加持，而且对所有职业来说，弱点和猎者如果重叠，加持不再是全部叠加，也就是说，以后的致命几率将大幅度降低！另外，雪上还要铺层霜，致命系技能将不如以前那样无视敌人的防御，就是说用技能也要看对方防御了！刺客不再能痛快的捅骑士了，骑士们欢呼吧！

以上综合来说，二章大幅度的降低了刺客系职业的攻击，单从致命属性匕首的绝版，就已经看出些端倪了，现在更是变本加厉。

尤其是在二章横行的宝藏职业，连一个新技能都没，看来宝藏们的好日子算是走到头了。

相反，大地却增加了很多实用技能，新增加的匕首技能让大地更为灵巧，在战斗中游刃有余；深渊也是一样，应该可以迅速的找到敌人背后的致命点了。而且大地学会了静行的实用技，使其技能更为全面(笔者：跑的快的大地不要在拥有静行技能后去拉怪害人哦！)。在一章中人类职业都是佼佼者，从暗骑到宝藏都比较强，进入二章后，因为技能系统和武器属性的改变，黑精灵依靠痛势之击崛起，三章看来是白精灵的天下了，从大地、长老、圣殿骑士等的技能增量可见一斑。

三章骑士终于扭转乾坤，尤其是暗骑，终于不被刺客压制的那么厉害了，希望三章后能重获辉煌。席琳骑士最近比较热门，依靠高攻击和怒雷的技能，让很多玩家侧目。骑士们的技能也有增强，RSK技能就是危险时发动的技能，现在从HP20%发动，更改为60%发动，这可以为终极要塞等防御技能争取了充分的时间，如果要再配合好新增加的终极防御，预计三章骑士和刺客单P，起码可以五五分。骑士新增的技能都比较注重盾牌的作用，提高盾防御、全方位防御，而听说盾格挡也出现了最大值，就象是攻有爆击一样，盾的防御也有爆防了，从这几点可以看出，三章骑士将向铁人方向发展。

弓手靠自己的飘逸和高攻，从一章中的单P王到二章中的弓团，一直在游戏中占有重要地位，三章鹰眼的狙击给机动性不高的鹰眼一个拼命的技能，而暗影在自己的变态攻击上又出现了增加攻击力的招数，不知道是不是以后会出现经常半血出来晃的变态暗影了。银月跟暗骑一样，继续低迷，不过弓手武器贴武卷合适了，以前是一张+3点攻击，现在变成6点，+4后直上12点，真是变态啊！不过弓手和刺客有同样的困扰，弱点、猎歌对技能加成的失效也让弓手郁闷，现在弓团的实力，在三章一样要被大幅度削弱。

辅助系，前面已经说过了弱点和猎人了，那就顺着说歌舞团的削弱，歌舞团的好日子也到头了，平常一般66+的歌舞基本就可以做到3舞3歌常驻队中，而现在不可能了，歌舞施放技能将根据已有的BUFF情况来影响MP的消耗，也就是说，如果已跳了一支舞，再跳第二支舞时所用MP将翻倍！现在唱歌和跳舞的BUFF会互相作用，也就是如果轮流唱歌跳舞，那么最后一支歌或舞所消耗的MP，将是第一支的6倍！这个设定，简直是变态中的变态呀，这就等于剥夺了团队靠3歌3舞提升作战效率的权利，而2歌2舞能不能撑住局面，就很难说了。

各辅助职业的技能根据等级会有提高，例如先知、长老、席琳的解毒、解麻痹等能力会上一个台阶，同时主教的活力激发也可以解9级毒了，这一点大大提高了主教的作用。关于CP的回复，比较郁闷的是只有霸主这样冷僻的职业会这个技能，联系前面的热门CK遭贬了冷宫来看，隐隐给笔者的感觉就是，制作组在故意打压热门职业而扶植冷门，尤其在CP值这个问题上，一个服务器中的霸主能有几人啊?!

剩下的几个职业，暴君的图腾时间改为2分钟，但是技能的冷却时间和MP消耗都将大大缩短，看来暴君朋友们练级、打架的时候手要更忙了，好消息是拳套的加成跟弓的加成一样有很大提高，由以前的1点变成3点破4后会变成+8。佣兵跟破坏都拥有群体消CP的技能，工匠也有，盟战时好好利用吧，可惜大陆之上实在很难见这几个职业，工匠倒是满地乱跑！

焦点二·装备属性篇

三章是A武大行其道的一章，开放有：奇迹剑、黑暗军刀、颅之弓(B顶)、灵魂弓、血腥之刃、魂体之刃、塔鲁之矛、乐园、世界树枝，新开放的颅之弓变成了B顶，取代了冒险弓的位置。尽管武器诱人，不过A武任务这么变态，不穷整个服务器的力量很难将拜恩拉下马来，而A武器的制作卷都没有100%的，且卷都是终极BOSS爆，完全没命拿，就算拿到也不知道能做出几把，更可笑的是A晶的稀有度，如果不赢得封印竞赛，都凭打怪爆，不知道要打到哪年，A武啊！就素那浮云……可笑的是，相比之下A武任务反而简单些，毕竟打拜恩人够了还是有希望的。

让A武飘过去吧，我们来看看三章的A装，爱美之人不能错过哦！

黑暗水晶重装效果: 治愈的量 +4%, 中麻痹的机率 -50%, STR-2, CON+2
持有黑暗水晶盾：盾牌防御率 +18%.

梦魇重装效果: 物理攻击力 +4%, 中睡眠／固定的机率 -70%, CON+2, DEX-2
持有梦魇盾：近距离的一般攻击伤害反射 5%

塔鲁重装效果: 物理攻击速度 +8%, 负重能力 +5759,
中毒／出血的机率 -80%, STR+2, CON-2

雄伟重装效果: 物理攻击力 +4%, 命中 +3, 中冲击的机率 -50%,
STR+2, Con-2

黑暗水晶轻装效果: 物理攻击速度／物理攻击力 +4%, 中麻痹的机率 -50%,
STR+1, CON-1

塔鲁轻装效果: MP 恢复速度 +8%, 最大 MP +222, 中毒／出血的机率 -80%,
MEN+2, WIT-2

梦魇轻装效果: 魔法防御力 +4%, 中睡眠／固定的机率 -70%,
用近接物理攻击敌人可恢复伤害值的 5%HP, DEX+1, CON-1

雄伟轻装效果: 弓箭攻击力 +8%, 最大 MP +240, 负重能力 +5759,
中冲击的机率 -50%, DEX+1, CON-1

黑暗水晶法袍效果: 物理防御力 +8%, 魔法施展速度 +15%, 移动速度 +7,
魔法消除机率小幅下降, 中麻痹的机率 -50% WIT+2, MEN-2

梦魇长袍效果: MP 恢复速度 +4%, 魔法攻击力 +8%,
中睡眠／固定的机率 -70%, INT+2, WIT-2

雄伟长袍效果: 最大 MP +240, 魔法施展速度 +15%, MP 恢复速度 +8%,
中冲击的机率 -50%, MEN+1, INT-1

从参数上看，雄伟轻装是弓手适用的，而黑暗重则是骑士们穿的，梦魇重么一定是剑斗穿，这里笔者就不罗嗦了。感觉以后A装在和不同对手过招的时候需要更换才可以，例如刺客要打骑士一定会选择雄伟，如果想废法师自然是穿梦魇，总之以后的操作一定更加烦琐。而且象现在手套、靴子、头盔通用一说以后到了三章已经不存在了，需要针对不同的轻、重、法装备对应解封印。而且还有以后刺客的技能攻击减弱，是否要考虑穿重装也是个要实验的问题。多说一句，A防具才制造出来的时候是被封印的，需要解封，方法如下。

焦点三·封印系统篇

三章引入的一个新系统“黑暗典礼”，它将亚丁大陆势力严格划分成两大阵营，拥有城的城主带领同盟形成黎明的一方，而其他血盟及成员成为黄昏一方，在黑暗典礼期间，狩猎特定的怪物或者取得特定道具转换为本方的点数，点数高的一方可以获得奖励。竞赛隔周进行一次，时间为5天，2天准备期，结束后7天内是奖励时间。奖励方式是胜利的一方将拥有解开7种封印(目前只开了3种)力量之一。三种封印分别是：

1、贪欲封印: 是与八个集中营有关的封印。每个集中营里分布着不同等级的怪物，在奖励时间内，会出现贩卖防具强化卷轴、A级宝石与结晶祝福的返回卷轴、各种染料和更多未知的特殊道具的NPC。玩家可以将获胜后得到的封印石换成古钱币用以购买道具。

2、启示封印: 是与六个地下墓穴有关的封印。在取得胜利后，将出现NPC能赋予A级武器特殊能力，给A级防具解封，解除封印后能发挥套装效果使防具的能力值上升，据说还可以补差价更换手上的武器。村庄里会出现传送胜利方去特定狩猎区的NPC。

3、战乱封印: 是与攻城规则相关的封印。在黎明方胜利的情况下，就能雇用更强大的佣兵，城门及城墙的防御力提升，强化所需的费用也将大幅减少。在黄昏的革命军胜利的情况下，只能雇用等级低的佣兵，城门及城墙的防御力也会大幅下降，强化所需的费用也将大幅增加。

至于其他内容，如75级玩家可以选择副职业去修炼，保留外貌但职业更改为副职业特点，等级降为40级，以前职业不保留。感觉这个系统很烂，要从40级打回75再转别的职业，还不如我直接选一个职业从新练，中间也就差个10几天的时间。不清楚这个系统，日后会起什么作用。

其次是养龙系统升至3级，大家终于有望得见那伸着长长翅膀在天空飞翔的巨龙了。只不过，这飞龙必须是有城的城主才可以饲养和骑乘，因此上，估计亚丁大陆不会出现飞龙空军的场面。道具系统的改变，就是新增了几种封印内贩卖的特殊道具，如SP卷轴(增加SP)、祝福的符文(战斗中不丢失物品)、祝福的返回根据地卷、祝福的返回城堡卷、解除睡眠药、斗志药水(增加CP50)、高级斗志药水(增加200CP)以及魔法释放速度提高药水(2级灵活思绪)等等，以及一件娱乐品眼罩，没啥特殊用途，只是个装饰。

三章开始在游戏内置入msn这个软件了，这个功能是比较人性化的，适合上班族工作游戏两不误。目前为止，《天堂Ⅱ》已经是一个非常复杂而又庞大的游戏了，预计三章的推出，更会使游戏掀起巨大的波澜！■



女巫在天堂（二）约定



你的天堂有爱么？

在一抬头一低头的罅隙里，她对他说了一句话，于是一切就变得很微妙；那些有月亮的灿烂星空下，她从他身边匆忙地跑过，于是精灵谷里的浮草开出了伶仃的花；他在她背后安静地等候，于是青天草原里的落日关上了沉重的门；他和他在故事里变得越来越沉默，过去的黄昏以及未曾来临的清晨；她和她在游戏里走得越来越缓慢，有一点一点的疼痛和不舍慢慢在心房中停驻。

文 / 女巫迪迪

女巫，我希望在你的故事里看到自己的名字。
我答应你，一定写个故事给你。

2005年2月，我决心离开卡得快疯掉的1服巴赤，转而投奔4服雷欧那的朋友们，在临行前，我把游戏里最要好的朋友，那个公测时就在一起练的白精灵长老，叫到欧瑞，我想单独和她道别。如果《天堂Ⅱ》里有拥抱的动作，我一定会上去和她拥抱。我曾说过，尽管我们彼此未曾见面，但是已经可以无话不谈，她喜欢和我分享她所有的心事，我则很愿意做她的大口袋，把这些故事装进肚里。但是明天，我就要带着这些故事远走他乡，我想临走前能给她留下什么做纪念。

"女巫，真的要走？"

"是的，虽然很舍不得，但是服务器实在太卡了，我不想每天上来只是要你花时间陪我聊天啊。换个服，也许状况会好很多。"

"我不介意啊，我喜欢和你聊天，你走了，我会很失落的，没有人听我讲故事了:(，难道你忍心看着我被这些心事憋死啊？"

"呵呵，笨啊你，我只是换个服玩游戏，又不是删号不玩了，放心吧我会回来看你的。况且，你的故事还没有结束，我怎么可以做个这么不负责人的听众呢。:)"

"嗯，那你答应我，要时常回来，我会把所有发生的故事都讲给你听。我还希望，能够在你写的天堂故事里，看到自己的名字呢。"

"如果要写的话，我可不清楚会写成什么，也许你会成为爱情故事里的女主角也说不定。"

"天堂里的爱情故事么？我不知道，那应该是什么样~"她沉思着，喃喃地说："尽管每天我们都在为彼此付出感情，但是，我们的故事却似乎还没有开始~"

"有些旋律其实从来没被歌唱过，有些火把从来没被点燃过，可是世界却有了声响有了光……我答应你，一定写个故事给你~"

"真的！一言为定哦 :)"

我们并排坐在欧瑞城镇的教堂里，看四周灯火妩媚的跳动，照着两个纤细的精灵女子漂亮的面孔，两人就这样静静的依偎着，一动不动。我喜欢听她向我倾诉心事，她拥有着精灵们特有的敏锐和细腻，我知道在她的身边，有很多有故事的人，她和他们一起谱写着虽然不能算美丽，但却很真实的故事。而我，就在她行云流水般的语言中，静静的寻觅着那些云淡风轻的日子里的每一次闪光，其实已经有很多很多故事盘旋在我脑海里，无法抹去也无法忘记。

我答应给她写一个故事。这是我们的约定。

长风，你是我最早的盟友，你得帮我。
我尽力。

长风是我在这个游戏里的ID。在这片繁华而神秘的大陆上，我可以看到圆润饱满的月亮和璀璨闪耀的群星，我可以听到猎人村庄空灵和谐的歌声和矮人MM俏皮可爱的呼喊，但是，我却无法感受到风，这个世界里没有风。

我经常独自一人，凝望着摇曳的树木和跳动的火焰，想象着大陆上的风从四面八方吹来，居无定所，随意飘荡，偶尔吹起我的发梢和衣角，在我身边打了个转，然后悠然的远去。盟里的朋友们总说我象风一样行踪不定，我除了做些买卖之外，很少在血盟频道里说话，也几乎不参与他们举办的任何活动。我能看到频道里，他们对我这个"死人"有些怪责的话语。也许我是太孤僻了一些，又或是人一多反而没什么可说。总之，我如风一般的自在随意，孤孤单单，因为我叫长风，我的理想是做一名来无影去无踪的人类刺客，我很习惯这样的生活。

"长风，你又跑哪去偷着乐了？"

"冥界"

"过来克塔和我们组吧，缺打手。"

"不了，我喜欢单练。"

说话的人是我的盟主麦子，我是他的第一个盟员。因为级别低下，经济拮据，麦子的血盟始终难以升级，招不到盟友。有些人偶尔来了，却又因为冷清而选择离开。两个人的血盟存在了很久。麦子每天都站在古鲁丁城镇对来来往往的人群呐喊，希望有人可以加入，我则每天都一个人找地方练级，偶尔说句话，好让血盟频道不至于寂静无声。我从来没有嫌弃麦子的盟等级低，虽然连麦子是男是女都不知道，我却对他的能力充满了信任，我坚信麦子会好起来，所以我从没有离开的念头。

到现在为止，麦子的血盟从二级到三级，用了整整一个月。除了在盟库里存上200万天币外，我对麦子如何吸收人员，如何劝说别人陪他一起去做四级盟任务概不关心，可以说，麦子想做什么事我都不过问，但是如果他有任何需要，我会义不容辞。

"我们要成为服务器最大的血盟，我们要攻城，我们要成为受人尊敬的强者。"对于麦子的伟大理想，我从来都一笑置之，我知道他是盟主，而我是他的盟员，我唯一能做的，就是相信他的能力。

"麦子，做任务的时候叫我，送死的事，算我一份。"我说。

冥界是适合刺客单练的地方。我每天都在这个阴森恐怖的地方杀蝙蝠，几个小时不停。有时累了，就去别的地方走走。我爱去猎人村庄，看那悬吊在空中的竹楼和木桥，聆听那美妙的旋律，哪怕旅途充满艰险，死也甘心。我以为在这个世界里，我会这样生活下去，一个人练级，一个人旅行，一个人帮麦子实现他的理想。我习惯这样，因为我是风，是独行的长风，可是我却忘记了风虽然是自由的，有的时候也会因为天空中的几片云彩改变方向。

在冥界单练经常会被人抢怪，这种事经历多了，我学会了忍耐。不过还是有被抢得恼火的时候，那个家伙欺人太甚，而正当我准备冲上去时，他却被一只蝙蝠打的无法招架。我正纳闷蝙蝠何以如此耐打，一道神圣光晕罩在了蝙蝠身上。我环顾四周，看到了一队人，其中有个精灵正在对蝙蝠施法，那无赖终于倒了下去。

"我们都看到了，是他太不道德。"帮我的这一队中，一个叫燕的人类战士对我说。

"所以我给怪加血，让他抢死。"刚刚的精灵说。

"谢谢。"

"一个人么？"那位叫燕的战士说，"跟我们一起练吧。"

我正要拒绝，发现燕已经发出了邀请。推脱不过，我只好加入他们，开始我平生第一次的组队。

他们是同一个血盟的人，燕就是盟主，"只有几个好朋友在一起玩，所以盟也没什么发展，三级就够了。"他介绍自己和其他成员给我认识，并说那个精灵是盟里唯一的MM，是个宝贝。之后燕渐渐投入战斗而话变少，精灵MM倒很健谈，一直问东问西。她问我为什么叫长风。我说因为喜欢风。她说风有什么好，风太大会吹乱头发。我说大风天最好，会把所有的记忆都吹走。

"你怎么这么忧郁呢，长风。"她略带责怪的说。

"我只是不习惯打字。"

"你知道我ID的含义吗？"

"鸢？"

"嗯，喜欢顺风翱翔的鸟，随心所欲。玩游戏么，就是要热闹，要开心，这样才可以留下美好的回忆哦。"

"你大概没有过什么不美好的回忆吧？"我的话让鸢沉默了许久。

继而她转移了话题，与队里的人调侃起来。我也不再说话，跟燕一起专心战斗。当我准备告辞的时候，鸢密了我，她说，"长风，你有故事，是悲伤的故事。"我没有回答，用鼠标点了"结束游戏"。

自此，我习以为常的独行生活被燕彻底打破。他每天都邀请我和他们一起练级，如果我拒绝，燕会一直劝说我，逼急了我问他，"我们本不认识，为什么要如此在意我？"燕说："因为一个人的游戏不会快乐的，和我们练级你会开心的。"于是我无法再拒绝燕诚恳的邀请，开始尝试成为他们的同伴。

燕言语随和，尽管平时话不多，但是每一句话都有恰到好处的风趣，使我竟然觉得我们似曾相识。我能看出他在盟中有着绝对的权威，但他从不当着我的面处理盟务。鸢偶尔也会来和燕一起练级，她活泼开朗，有她在队伍里总是欢声笑语不断。她对获得的每件宝贝都表示出极大的欣喜；被别的队伍抢怪，她会毫不犹豫地痛骂别人；她哀叹于精灵神使的尴尬地位，不如人类先知吃香；但她会给队伍里郁闷烦心的人带去安慰，用她的率性和耿直感染着每一个人，包括我。我恍惚的觉得，她是可以倾诉的对象。

渐渐的，我发现自己在改变，燕和鸢的自由快乐感染了我，使我如获新生。我在血盟频道的话也多了起来，我把燕和鸢的事讲给麦子听；有时也会参加盟内的集体活动，去精灵谷打BOSS，去竞技场PK。升四级血盟时，我甚至邀请了燕和鸢来帮忙。而麦子看到燕后，第一句话就是："我们以后同盟吧。"

不知道为什么，我当时很想把麦子的嘴赌上，我想燕可能不会答应这样的要求，因为他们并不想参与任何的纷争，只是按自己的方式玩着游戏。果然，燕委婉的回绝了麦子。但是麦子依然很兴奋，甚至开始规划5级盟后该吸收多少分盟加入，"燕盟是第一个。"他这样对我说。

"长风，你觉得我们盟现在的规模怎样？"血盟升级后，麦子又收了很多人，而每次介绍我时他总是用"本盟元老"来形容我，我知道我在麦子心中的分量，他把我当成了共图大计的伙伴。一次盟内例会后，麦子找到我。

"很不错。"主盟五级38人，分盟3个，同盟1个，共210人。我看了看同盟资料，感叹着麦子终于把两个人的血盟发展成了这样的规模，我真为麦子高兴。

"但我觉得人还是少。你记得吗？当我还是一个二级盟的盟主时，我站在古鲁丁城中心招收盟员，却没有一个人理我。"

"嗯，那时盟里只有我和你。"

"很多人加入仅仅几天就退出了，只因为我是一个牧师，他们在怀疑我做盟主的能力。我当时差点绝望了，想把盟解散掉，但是，当时你却问我：麦子累么，要不要帮你喊一会？我一下子就不舍了，我知道，哪怕我什么都没有，你也不会弃我而去。于是我发誓，一定要把咱们盟建成全服最大的血盟。现在，这个愿望已经实现一大半了，这都是因为有你在背后支持我。"

"我没有做什么，加入你，只是因为你给本来不认识的我加了个风走。"

"长风，你为我为血盟所做的一切，我都不会忘记的。当我对自己缺乏自信的时候，我就想，至少还有你。"

"麦子，你是想让我做些什么吗？"

"长风，你很聪明。你知道，我希望燕盟可以加入同盟，你和他们关系不浅，长风，你是我最早的盟友，你得帮我。"

"……我尽力。"

我为什么要答应麦子？我为什么与他做下这样的约定？说实话，我自己也没有深入的想过，我是麦子的第一个盟员，我想帮他。而现在，我唯一在意的，是麦子曾经说过的一句话"如果作不到，最好就不要承诺"。

我回到燕和鸢的身边，看着他们继续着他们的快乐，多希望永远可以这样无忧无虑，任心飞翔。但是现在，我的心情很复杂，他们一如既往的信任我，把我当成朋友，而我呢，也许从此之后，那个少言寡语的长风，已经不是那个来去自如的风了。

燕，我们开个血盟玩玩吧。
好吧，我就陪你玩，为你开个血盟，一起守护它。

我是燕，一个小盟的盟主。来到这里之前，我混过台服，那时我有个很要好的朋友，叫涯。我们一起做任务一起练级，一起追求我们喜欢的MM。当我把女友也拉来一起玩时，涯成立了一个小血盟，叫"爱护"，里面尽管只有我们三个，但却是最富足的盟，因为我们拥有最多的快乐。然而有一天，突如其来的改变让我措手不及，涯对女友的表白使我们一夜之间成了情敌，我曾经认为最珍贵最坚定不移的友谊以及爱情，都在瞬间粉碎。

我是个很重感情的人，现实和网络都不例外，我很难接受这突如其来的伤害，更不能容忍最好的朋友对我的欺骗。我和女友大吵一架，进而分手。其实她好傻，何苦要告诉我这一切，这只能让我为自己的贪玩而懊恼，并为涯对她的细心照顾而嫉妒，最终我选择了离开。

我来到这里之前，一个朋友给我讲了个故事，她说：雨燕在风雨中奋力飞行，直到筋疲力尽而摔死，但是它们仍然执著的选择向着栖息地的方向飞去。为了爱，人也要学着勇敢承受。这个人，就是鸢。

"燕，要不我们开个盟玩玩呀，多找几个朋友。"

"谁做盟主啊？"

"你啊，难道是女孩子做盟主么？都是男生做盟主。"

"好吧，我就陪你玩，为你开一个血盟，一起守护它。"

"一言为定！"

遇到鸢，是我的福。是她的快乐和热情，感染了我，使我从新振作起来，拾回了以往的自信和随意，对我而言，鸢是个宝贝，喜欢上她也是很正常的事。但是她却屡次拒绝我，她说："燕，我始终对你没有那种感觉，我想我们并不合适，还是做好朋友吧。"

我问鸢，为什么，为什么不肯接受我？鸢却用退盟当做回答，她说如果不想连朋友也没得做，就不要再逼她。我终于妥协，我为自己的贪心感到羞愧，鸢是自由的鸟，我的过分奢求只会成为她的负担，我不希望看她不开心，我想陪着她一起开心，这就够了。我花了一下午的时间说服她回来，我说鸢还是鸢，是燕盟的活宝。我看到她的笑脸，心里暗自决定，我要守护她，就算不能拥有她的心，我也要永远做她的守护神。

长风在最近的练级中总是时不时的提到他的血盟，说盟主麦子如何讲义气，盟友们如何热心肠，同盟的等级多么的高强，讲完后就会试探着问我，可有兴趣成为他们的同盟。他列举出很多加入同盟的好处，让鸢和我的盟员们颇为动心，他们觉得一个小盟加入大的同盟是一件不错的事，可以受到保护，最重要的是——就象鸢说的那样——可以交到更多的朋友。

鸢在血盟频道里一副期待的样子，一直问我什么时候可以同盟，她是那么外向和开朗的女孩，朋友越多对她来说越开心。我相信她可以把她的开朗和乐观带给她遇到的所有人，就象带给我一样。

可是我呢？台服的经历，让我不愿再重蹈覆辙，再体会一次那样深深的伤痛。如果我没有把她介绍给涯，如果我把她好好地藏着，谁也不见，一切就不会发生。我自私的想，我不能再把鸢推到别人面前，鸢是我的，我要一个人好好守护她，谁也抢不去。

我一次又一次地拒绝长风的邀请，言辞一次比一次激烈，我甚至当面指责他是在挖墙脚，涣散我们盟的军心。每当我发脾气的时候，长风就马上沉默，一声不吭的卖力砍怪，这反而使我显得很小孩气，就连鸢也开始为他辩护，埋怨我不该辜负别人的一片好心。于是，敏感的我越来越难以接受长风和鸢之间的暧昧，原来需要反复邀请才肯和我们一同练级的长风，现在都是不请自到；原来沉默寡言的长风，在鸢面前变得多话而风趣。鸢在，长风就在，不知从什么时候起，我和鸢没有了二人世界，就因为多了一个长风。这种变化是我不想看到的，我知道鸢终究还是遇到了除了我之外别的男人。如果时间可以翻回到冥界初遇的那一刻，我一定不会听鸢的话邀请他加入队伍。我后悔，这慷慨的一伸手，竟为自己招惹了一个最有力的敌人。

我无法做到大度包容，我无法做到谈笑风声，我在队伍里看着长风和鸢嬉笑吵闹，我眼看着我在游戏里唯一想守护的女孩在一步一步地离我远去，我又听见了心碎的声音，然后有熊熊的烈火，在我的心里执着地燃烧，怎样才可以让鸢回来，我的鸢！

这个时候长风的盟主麦子密了我。"你好，我是麦子，可以聊聊么？"

"可以。"

"是这样，因为长风的关系，我听说了贵盟的一些情况，我想，未来的局势很不明朗，象你们这样的孤立血盟很难发展，不知道你们是否愿意与我们结盟，一同谋求发展大计呢？"

"加入你们对我有什么好处？"

"呵呵，我想一些很明显的好处，长风应该有跟你说过吧？比如你会有更多的盟友，遇到什么问题，我们大家可以帮你解决。我们还可以组织相同等级的人员，团练，提高血盟整体素质。我甚至可以资助你升级你的血盟。"

"嗯，你的盟员最近一直很卖力的在游说我，但我觉得没这个必要，我们只是一群闲云野鹤而已。"

"我希望你能慎重的考虑，本来我是希望长风可以说服你，但是过了这么长时间，却依然没有任何消息，我想，你应该可以直接给我个答案。"

"原来，长风是你派来做说客的啊？"

"呵呵，他也是为了你们好。"

我终于什么都明白了，长风原来是麦子派来的卧底，他在说服我的同时，又企图通过鸢来进一步给我压力。我抱着胳膊在电脑面前长久地冷笑着。长风啊长风，你以为人人都象鸢一样从来不设防吗？我把我和麦子的聊天截图给鸢看，我对她说，长风他不简单，醒醒吧鸢，他对你不是真心的。

"不，我不相信长风是这样的人！"鸢极力为长风辩护，"你记不记得他在克塔为我们打架而红名，记不记得他为了给你换装备而天天带着我的小收集去挖材料，盟里没有高级工匠他去帮着联系甚至没要过一分钱。难道他为我们做的这些事情，你都忘记了么？"

"那是他故意要这么做，好让我们相信他，感激他，然后他就好对你下手，让你喜欢上他，爱上他！他付出这一点点牺牲又算什么。"

"燕！我和他不是你说的那样！难道你不觉得，作为朋友，我们应该彼此信任彼此爱护么？"

"对一个奸诈小人有什么可爱护的？你每天和他谈笑风生，打情骂俏的，不是那样是哪样？"

"我……我只是想让他开心点，他总是给人很不开朗的感觉啊！我想帮他！"

"你们开心，是不是应该注意点影响啊！"我毫无理智地在盟里大发雷霆，我将鸢大骂一通。我不准她再见长风，我不准她再和长风说话。我的心理有些扭曲，我不明白我怎么会这么动情，仅仅是一个游戏而已啊，仅仅是一个游戏，可它却让我尝到了前所未有的挫败感！

鸢面对我的粗鲁和蛮横无力反抗，盟里的人都开始为她辩护，并且指责我太过武断。我说，鸢是我燕盟的成员，她有义务履行盟主下达的命令，我的命令就是以后不准再和长风接触！我知道我在那天的表现就象一个歇斯底里的精神病人，我一向优秀良好的品行消失殆尽。我不在乎这些，我在乎的只是我能不能守护好鸢，我已经受了一次伤，我不想让心里的伤口再一次扩大。

然而我却错了，彻头彻尾地错了。用手握水，水在指缝里流逝，攥地越紧走得越快……我因为绝望而企图用力将她留住，结果她还是象无情的流水一样离我远去。

"燕，我退盟了。"她说。

"……"

"我不想看你这样。再见了。"

"……你退，我就解散了它。"

"随你便。"

我想她这一次是认真的，也许她不会再回来。我眼睁睁看着她走，发不出任何声音。我依稀看见了长风，看见了苦口婆心劝说我加入他们的长风，我看见了面对我的盛气凌人而始终沉默的长风，我看见了那个用含蓄和隐忍彻底击败了我的长风。

我在《天堂Ⅱ》里创建了一个三级血盟，没有同盟，血盟成员仅有10几个人。里面只有一个MM，叫鸢。我每天都看她笑，看她哭，我把她的一颦一笑当做我游戏里最宝贵的财富。我自私的守护着我的财宝，谁也不想给，却没有想到伤害了她的心。

最后她离开了我。

答应我，快乐起来。
好，我会为你而快乐。

"女巫，我好想你哦，这么久也不来看我，是不是快把我忘了啊。"欧瑞城镇的教堂依然宏伟高大，花岗岩的建筑下，依旧端坐着两个精灵女子。时间是2005年3月，我回到1服只是因为很想念她。

"鸢,你怎么退盟了?"我惊讶的看着她孤家寡人的模样,有些心疼。"长风还好么?怎么没有陪你?"长风是她在游戏里遇到的最忧郁的男子,也是我们大同盟中的元老级人物。

"女巫,有的时候,我真的觉得自己很渺小,很可笑。这明明是一个游戏,明明是让大家快乐的游戏,但是我却无法让身边的人都快乐起来。这也许就是所谓的命运安排吧……"

"发生了什么事?长风欺负你了?"我并不了解长风,我们几乎没有机会碰面,他总是飘忽不定,独来独往,若不是我和鸢有如此深厚的姐妹感情,我甚至都不会知道原来同盟里这个叫长风的人,是一个宝藏猎人。

"没有!只是我现在不想见他。我觉得自己是个灾星,只会带给别人更多的烦恼,我不想让所有人都不开心……"

"告诉我,是怎么回事。"我曾经答应鸢为她写一个故事,我原本以为这是个甜美的爱情故事。就在2005年1月底,长风还在同盟频道里说,他喜欢上一个女孩,准备用许愿水换一张"爱情乐谱"在情人节的晚上向她表白,只可惜这个任务还没有开放,所以他坚持着要我们帮他保守秘密。我原本在等待这场爱情的圆满结局,不料,仅仅过了一个月,故事的主角们,就因为一些情愫的纠葛而陷入了僵局。

当她第一次在冥界看到他时,从他身上发现了那种忧郁,象浮草一样的忧郁,象风之丘陵里那些孤单摇曳的秋花。他始终不曾对那个骚扰他的弓手做些什么,他是一个人类刺客,有着强大的攻击和华丽的技能,一个精灵弓手是不能把他怎么样的,可他只是选择逃避,直到她和燕出手帮他。他说他喜欢风,忧郁而孤独的风,她想他肯定有过什么经历,是这种经历让他如此地孤僻与不易接近,于是她密他说:"长风,你有故事,是悲伤的故事。"他却什么都没有回答。

她是那么单纯快乐的女孩,在她身边的男孩,都会被她的快乐所感染,并对这个天使般的女孩爱护有加。她是盟里的宝贝,她所有的举动都会影响到他们的游戏生活。她退一次盟,燕会花费一整个下午的时间苦苦哀求和劝说她回去。她快乐,大家就会同样的快乐。只有一个长风,只有这孤独忧郁的风,他始终不受她的影响,始终在忧郁的天空,久久盘旋,不想出去。

她想知道长风曾经的故事,她要改变长风忧郁的性格,她希望他能快乐,这是个游戏,游戏就要快乐的去玩。

她每天都和燕练级,这样可以接触到长风。她在队伍里笑,她在队伍里哭,她用所有的努力企图改变长风。没想到在这个过程中,她和长风,都被对方所改变。她时常会猜想,为什么长风不象燕那样直白呢。直至有一天,长风邀请她到猎人村庄,在皎洁的月色映照下,在星星如钻石般闪烁的夜色里,听着猎人村庄悠扬的音乐,他们并排坐在吊桥上,他终于说出了深埋心中的伤痛。

长风在别的游戏里,曾经因为喜欢上自己最好兄弟的女友,而背负了沉重的负担。

"我失眠,嘴唇起了很大的白色水泡。我鼓起勇气向她表白,结果遭到她的拒绝。我的好朋友知道了这件事不再理我,骂我是卑鄙的小人,也因此和她大吵一架,分了手。她就站在猎人村庄的悬崖边上,说了很多句我恨你后,当着我的面跳了下去。她决心不玩了,让这个角色自杀。我离开了伤心的台服,听说我的朋友也离开了那里……"

她很久没有这么专心地听一个人倾诉。长风一直因为过往的经历而活在深深的自责中,他把自己封闭起来,决心不再在游戏里表露任何情感。

"我不在乎身边的任何人任何事,我只给朋友们最大可能的帮助,却不会对他们投入过多的感情,无论盟里如何热热闹闹我都只是冷眼旁观。对我而言,游戏只是习惯,消磨我无以排解的孤单。直至我遇到了你们,鸢。燕的热情和时而的霸道,让我窝心,而你的开朗和关心也让我很温暖。是你们改变了我,让我又从新找回那种快乐的感觉,我忍不住想和你们在一起,想天天可以看到你开心的笑脸,我希望能和你和燕成为永远的朋友。"

"长风,我其实最希望的就是看到你快乐起来。答应我。"

"好,我会为你而快乐。"他说。

然而他们的约定却终究没能兑现。离开燕盟的那个晚上,她跑去质问长风,却得到了一个模棱两可的答复。长风是个有责任感的人,更不会撒谎,所以他无法抵赖做说客的初衷,"这是我和麦子的约定……但是后来,我却是为了能实现猎人村庄的那个约定,而希望你们可以成为同盟的伙伴。"他笨拙的解释,让她思绪混乱。

"长风,虽然燕一直那样粗暴的对你,但我知道,其实他一直当你是朋友,他只是不习惯被别人安排好的快乐,他是自由惯了的人。"

"鸢,那你呢?你加我们么?"

"……我不能。"

欧瑞的大教堂外的天空忽然黑了下来,这个夜晚天上没有明月。我的聊天频道里,满是一串串粉红色的文字,这是一个叫鸢的女孩的倾诉。我故意隐藏了她真实的名字,尽管我曾经答应过她,要为她写个故事,但是我希望,那是一段甜美幸福的爱情故事,她的世界里不应该有惆怅。

"女巫,很久以后,我回头细想,才发现当时在冥界稀薄的雾气中,竟然是三个人在一起时的色彩最鲜亮。很多故事的存在并无意义,在漫长的游戏生活里,倏忽而过的除了时间之外,还有永不会再重复的有关快乐和约定的感受。我最终拒绝了长风,加入麦子盟的邀请,因为我觉得即使这么做了,那些曾经的快乐也不会再有,与其大家都不快乐,不如我一个人承受这样的结局。"

结尾是二零零五年三月,是生命中的巧合,是两个人的约定,是精灵谷的浮草开出的伶仃的花。
三月初,燕盟向麦子的血盟宣战。

与鸢道别后,我找到了长风,这个沉默而内敛的男人告诉了我这个故事的结局。

三月初,麦子听说燕要解散血盟,又找燕谈了一次,可惜没有任何改变,燕对麦子说:"是你的迟早会属于你,而不属于你的,想拿走的话,就用男人的方式解决。另外,请转告鸢,我很勇敢。"

战斗只进行了20分钟,明显处于劣势的燕盟一败涂地。长风知道,燕是想和他做个了断,但是他始终没有忍心出手,而是眼看着燕在围攻中一次次的冲向他,中途倒下,再冲再倒下……战斗结束后,燕盟正式解散,燕从此没有再出现过。

长风重新练了个ID,我在临走前看到了那个角色,名字叫涯。

我感叹于生命用这样的方式向我展示了如此奇妙的巧合。无论在哪里,无论时空如何地变换,始终有剪不断的感情,象风一样长久地盘旋在这些有情人的身边。谁是谁刻骨铭心的爱,谁是谁永在心头的恨,谁是谁的挚爱,谁是谁的旧伤,谁为谁泪落成海,谁又为谁烧伤成灰……故事发生在哪里,又终止在哪里,没人能猜到。

然而到最后,无论是长风还是鸢都未曾告诉我,那曾经的约定是否仍然停在猎人村的吊桥上,寂寞的等待着,就象精灵谷里的浮草,就象细语平原里的芦花,等待着春天,能开出一朵又一朵伶仃摇曳的花。■



文/枫红一刀流

西斯大帝》遵循欧美RPG的特点，有着完整的角色系统和战斗系统，职业和战斗的技能种类繁多，给玩家以培养和成长的乐趣。角色可拥有的技能有以下几种：

电脑：访问安全系统的电脑终端，修改、解除、下载资料等。
爆破：解除、放置地雷，用地雷可以打开某些大门或箱子，不会损伤队员和物品。
潜行：可以隐形行动，低级需使用特殊装备，高级随时都可潜行，用来排雷或窃听。
感知：发现刺客和地雷的能力，还可触发队员对话，增加交谈选项。
说服：降低敌人的意志，也可在任务或交易中杀价。
维修：修复电脑或机器人等的能力。
开锁：打开封闭的门或箱子而不会损伤物品。

在游戏中每个任务基本分为光明和黑暗两种解答方式，少数的还可中立，主角的态度、语气、思维方式都会导致不同的后果。并且主角的所作所为，会对队员产生影响，变动他的属性。

重要提示：

①使用地图终端可快速传送。

②经常存档，当抵达一座星球存档后不要覆盖此记录。

③不要随意摧毁物件或主动杀掉无敌意的守卫，一旦树敌会被对方追杀到底，徒然增加游戏的难度。

④故事中主角乘坐飞船抵达不同的星球而引发事件，大部分星球的访问顺序是任意的，但建议按照攻略的顺序来进行。

游戏开始设定主角的性别、职业、分配属性点数(力量、灵敏、体质、智慧和魅力等)并学习技能(黑客、破坏、说服和潜行等)，也可以自动分配(Quick Character)，之后选择样貌并设定姓名开始冒险。

0:THE EBON HAWK

这是教学章节，玩过前作的玩家可选择跳过。本章目的是修复飞船，控制机器人T3-M4进入警卫室，从塑料桶里拿到电脑芯片(Spike)，用电脑打开走廊大门。到大厅往右有锁住的箱子，破坏它拿到两块芯片，用它们操作正中平台的电脑进入系统，打开外部车间大门。在大厅地上找到Kreia的尸体，从她身上搜到钥匙。

打开正中的安全门往右转开门进入医疗室，里面床上躺着的是主角，从储物桶里拿药包，与主角对话并使用药包。离开医疗室右转是道密封门，回到大厅往左转，开门进入货舱，在储物桶和柜子里拿手枪和零件，与附近另一只机器人(3C-FD)谈话并用零件修复它，它会加入队伍。回到医疗室外的走廊，乘电梯到飞船的顶部。

往右舷的舱口和闪电花处拿到几个零件，然后上斜坡到左舷看到两个地雷，上前拿到它。乘电梯回飞船内部，将队员切换到单独模式(Solo mode)，控制切换到3C，让它站到内部车间大门前(Inner Garage door)，切换到和T3操作大厅电脑，分别选择"Close Outer Garage door"；"Open Inner Garage door"，再切换3C进入里面的大门。车间里破败不堪，使用左墙边的工作台可制造或修理道具，这时先制造一个修理工具(Repair Kit)，如果没有足够的材料，可将身上的任何道具拆毁，使用修理工具将3C或T3的损伤修复。

回到外面的走廊，走到通往引擎室的大门前(Engine Room door)，扔下地雷迅速跑开，炸开大门进入引擎室，修理超光速推进器(Hyperdrive)，然后回到座舱观察星系图，点击飞船附近的星球(Peragus)结束序章。

1:PERAGUS

管理中心

主角醒来在病房里，往前到走廊有两道门，进左侧医疗室用电脑打开太平间(Morgue)和储物室(Storeroom)的两道门，进储藏室从桶里拿药包和化学药剂，房间的工作台可用化学药剂来制造药包。进入太平间，从尸体上拿离子火炬(Plasma Torch)，这时老女人Kreia爬下床与主角对话，最后两句话的选择决定光暗点数的获得。

这时Kreia打坐冥想，后面的行动中主角会与她进行精神沟通。回到走廊看到一道毁坏的门，将离子火炬装备到手上，用力将大门打开。进屋搜索尸体拿到刀装备它，推开左边的门看到两只机器人，设定好攻击目标和招式后开战

斗，沿走廊杀过去，左边有一道应急舱门(Emergency Hatch)进不去，走前面的门进入警卫室，操作安全电脑选择"Administration console 'maintenance."会触发动画。穿过下一道门摧毁3只机器人到管理大厅。先消灭守卫大厅的机器人，操作电脑开启警卫室的开关，大门上的能量屏障解除，进入警卫室与里面的Atton Rand对话，以信任的语气得到光明点数，如果协迫则得到黑暗点数。对话结束后可使用电脑的通讯系统，与25号机棚的T3通话，然后控制T3行动，它的任务是从另一侧打开那道应急舱门。

机库

将武器装备上，房间里有3道门，打开西边的门杀机器人，必要时扔离子手雷(Ion Grenade)轰杀，沿斜坡跑到底部进入燃料库(Fuel Depot，本关燃料库是座迷宫，有多个入口)，从报废的机器人和尸体上拿到离子枪(Ion Striker)。

返回坡道看到几只机器人增加护盾防御，装备离子枪杀掉它们。回到上面房间拾起地雷，用它炸开最初房间东侧的密封门，里面是停工的机器人3C-FD。进入起始房间南边的门，修理平台上的电脑，用它检查应急系统的状态，开启通往燃料库的另一道大门，在退出系统前检查一下机库日志。离开电脑由旁边的走廊杀出去，左侧有道紫色屏障，利用附近的燃料控制终端进入应急系统图表，打开管理大厅附近的应急舱门。

矿洞

控制切换到主角，与Atton对话后跑入应急舱门，在途中会不断收到Atton的通讯。在走廊的桶里拿到矿工服，前面的圆厅有三条岔路，正中是黄色油泵。往右边走廊拿到地雷，正前方走廊找到零件，左侧走廊的机器人可修复，协助主角战斗。杀掉山洞里的机器人，找到两具尸体拿护盾，装备护盾往右穿过弥漫毒气的山洞，解除油泵附近的地雷，往前进入有四道防护盾保护油泵的大厅，这里是燃料供给装置，杀掉机器人后到中央平台操作电脑，用它解除所有的防护屏障，然后消灭各个油泵旁的机器人。最南方的油泵后有两条通道可走，右侧的是死路，走左侧的路会遇到成群的机器人，到尽头找到往燃料库的路。

燃料库

在房间找到维修员的尸体，与HK-50展开对话，选择帮助矿工或杀掉矿工，会得到对应的光暗点数。进入走廊对面的屋子，从机器人和塑料桶搜索道具，其中有一只传感器(Sonic Sensor)，回去再次与HK-50对话对出现询问密码的选项(Persuade+Sonic Sensor)，如果说服技能不够，则要另寻它法。

沿走廊穿过去，右转进入走廊尽头的门，前方是密封的门，走右侧的门回到管理大厅，跑回到有安全电脑的房间，选择电脑中的"Sonic Sensor"选项得到声音代码。返回医疗室查阅电脑里的医生日志及病人信息，按原路返回燃料库区域，使用维护站电脑查询系统ID签名(Check the System ID)，然后用传感器查阅这个ID的日志，最后摧毁电脑打开密封门。穿过两道门从铁柜里拿到太空服，穿过空气舱来到行星表面。

行星表面


太平间里停着一个老女人和一具尸体


消灭管理中心大厅的机器人


起获走廊里的地雷，用它可以卖钱哦

沿天桥一直走，管道里喷射的气体可用身上的防护盾防御，到上层通道看到管理大厅里的Atton，向他讲述计划后触发动画，一艘西斯的飞船抵达行星，舱里有一名样貌丑陋的家伙(Darth Sion)，他是游戏的二号BOSS。

矿工宿舍

进入宿舍区杀几只机器人，左边的门用地雷炸开，拿完道具走右边的门，沿走廊穿过去遇到成群会冻结攻击的机器人，用离子手雷对付它们。用电脑打开左侧宿舍的大门，屋子里的两条通道都连有一片宿舍区，先进右边的宿舍区现地上有毒气，快速搜索各个房间的尸体和箱子，找到长官的日志，然后进左边的宿舍搜索道具，将长官日志的芯片插入电脑终端，查阅日志后破译到密码(3, 17, 13, 5, 7)，离开宿舍区。沿走廊进入东南的房间，从尸体和救生包里找到防毒面具，搜索Coorta的尸体找到数据卡，在终端输入密码发现被人改掉了，观看Coorta的日志看到他死去的原因，得到修改的密码(7, 5, 13, 17, 3)，用它打开大门。

管理中心

出门与Kreia展开对话她会加入队伍，她有说服技能，并能使全队的经验增加，行动前给她装备武器和防具。往管理大厅跑去，动画显示身后有西斯刺客尾随，跑到管理大厅Atton会加入队伍，他会隐蔽攻击。接下来与HK-50展开战斗，打败它后走西南的走廊进入飞船。


矿洞里弥漫毒气，注意装备衣服和护盾

这里是供给车间，用电脑打开屏障后的通道吧

行走在星球外部的太空

先驱号

进入飞船与Atton和Kreia交谈，之后要面对人类敌人，建议切换到肉博武器。进入右边的驾驶舱，用电脑变更航向(Reroute the navicomputer)，然后穿过房间会遇到西斯刺客，杀掉他们后穿过右侧的门，沿走廊跑到尽头的出口，发现逃离舱不能使用。

退回到入口处的走廊，用武器打开东侧的门杀过去，进入船尾的会议室，用电脑查阅里面的记录。退出来走另一条走廊进入寝室区，其中一间屋子是主角的寝室，拿到他的数据卡。沿走廊找到医疗室，将主角的数据卡插入电脑，得知曾在船上被麻醉过。穿过医疗室沿走廊找到大门来到引擎舱。

引擎舱

在开始与Atton对话，往前会再次见到Darth Sion，Kreia跑过去抵挡他，主角则往前进入储物间，操作电脑打开维护室的门。沿弯曲的通道和天桥跑过去，用左边电脑启动离子引擎程序。继续走与Atton对话，这时触发Kreia和Sion对决的画面。

燃料库－机库

沿通道前行与T3谈话，等他归队后进入供给车间战斗，搜索地上的容器拿到重要道具-25号机库动力部件"Hangar 25 Control Conduit"。跑上通道用电脑解除掉能量屏障，由天桥跑到上面杀机器人，由通道尽头的门返回到机库区域，操作机库电脑将动力机库动力部件装到电脑上，打开通往25号机库的门。

由打开的门进去，沿弯曲的走廊走，解决沿途的地雷和机器人，在东部找到净化系统的控制台，用电脑关闭净化系统并打开通道净化室的门。如果直接摧毁电脑的话，主角一行会中毒。进入净化室的山洞跑过去来到机库。

2:THE EBON HAWK


利用星系图可设定航线飞往各个星球

登上飞船后会遭到西斯部队的包围，这时控制激光枪塔射杀他们，如果有敌人攻入飞船则队员去清理。将所有敌人杀掉后看到Kreia逃到船上。在遭遇星群时与Atton的对话选择不同回答影响光暗点数。

在逃离星群的攻击后与Kreia对话，她会到寝室休息，然后与Atton交谈，主角往右舷的寝室找Kreia谈话，有多处选择会影响光暗属性。回去再找Atton谈话，对话中主角不相信Kreia是杰迪武士，在大厅打开安全门找到HK47，最后点击星系图选择Telos星球。

3:TELOS

身陷囹圄

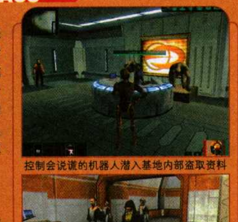
降落到星球的住宅区后，警察部队首领Grenn出现，将主角一行羁押起来，一个白衣白发的女人偷偷进入主角的飞船。不久一名杀手进入牢房，将他解决后，Grenn率队冲了进来，主角被送往一间豪华的牢房。

在冥想和睡觉的时候接到电话，有各路人马到访，分别是Ithorians(光明)和Czerka(黑暗)社团的人，先答应他们的请求。在Kreia和Atton对话后，Grenn进来将众人释放。


在这里的住宅区存在着两大社团势力

住宅区东部

在房间里与Kreia讨论有关光剑和杰迪的问题，得知有关她的背景故事。然后到住宅区转转，到房间A2找到箱子，拿东西后会被主人发现，离开的话没事，如果选择战斗会影响队员的属性。在房间B2里是商人Opo Chano，现在不用买东西。回到街道乘电梯前往娱乐区(Entertainment Module 081)



控制会说谎的机器人潜入基地内部盗取资料

刚下飞船便被警察部队拘捕

娱乐区

左转沿斜坡下去，右边第一个房间是商店，继续前走遇到两名佣兵在为难Sullustan，这里可选对帮助或杀掉他。沿走廊前行左转，沿斜坡上去来到警察局(TSF offices)，与接待的机器人谈话，得知主角的飞船和T3已经离开了，到它对面的房间拿回主角的装备，接下来要去完成Ithorians(光明)或Czerka(黑暗)的任务。



主角可选择接受光明和黑暗两大阵营的任务

Ithorians 的任务

如果选择光明一方进行以下的任务，Ithorians位于住宅区西部(Residential 082 West Module)，进入他们的大厅往右侧房间找Chodo Habat，得知自从Czerka社团到这里便扰乱了秩序，治安变得很糟，他们定购了一只机器人，需要主角前去守护。那只机器人在0126号舱的码头，经由娱乐区的穿梭机抵达那里。



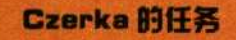
这片基地被一群雇佣兵把守着

往前与门前的Ithorian对话，进去用电脑打开舱门，在2号机库里遇到一群佣兵，杀掉他们后从里面的守卫手里拿到一把枪，然后将机器人带回Ithorian的基地得到奖品。第二桩任务是前去拜访Slusk，不过他深居简出不轻易见人，先到娱乐区的酒吧(Cantina)找吧台旁的Luxa预约，答应帮她摆脱掉老板Slusk。回到住宅区找到贸易公司(Bumani Exchange Corp)，向守卫报出Luxa的名字，他会打开门放行。进去与前台的接待员说话，选择说服(Persuade)她会打开铁门。接下来触发战斗，杀掉三个家伙后进入里间找到Slusk，他不由分说指挥手下冲过来，自己转身离开。杀掉打手穿过下一道门，与里面的守卫(Gamorrean Boss)谈话，解决出现的两只机器人，进入办公室与Slusk和Luxa谈话，让Slusk远离这里，这时Luxa会率手下朝主角攻击，杀掉她后利用屋里的电脑解除囚室里的防御，释放被关押的一名囚犯。

回到Ithorian基地与Chodo Habat谈话得到报酬，包括光剑组件中的电池部分。然后接到第三桩任务，前去调察Czerka社团的违法证据，设法入侵Czerka社团主机的数据库。先赶往娱乐区的酒吧，在舞台前找到Corrun Falt，向他打听Lorso和Czerka的情况，并说服他或者支付1000块钱，他要主角得到机器人B-4D4来入侵主机。回到住宅区到房间B2找商人Odo Chano，他不愿意出让他的信任证明，这时要替他解决债务问题，回去找Chodo Habat索要2500块交给他。拿到通行证前往Czerka社团总部，与里面的B-4D4谈话并拿出通行证给它看，将机器人带回Ithorian社团并进行了程序修改，这样它便会接受主角的控制。

操纵机器人返回Czerka总部，与里端柜台的Lorso对话后进入机房，向守卫的机器人撒谎骗开它，它出去将守卫干掉跑开。操作主机下载数据并抹除有关B-4D4的记录，然后回到Ithorian总部与Chodo谈话完成任务。

据Chodo所言，Czerka社团的工程师Bao-Dur可帮主角找回失去的飞船，它曾在Czerka社团的军事基地出现过。回到住宅区遇到求助的Moza，得知一群佣兵袭击了Ithorian总部，返回去清理掉三个房间所有的佣兵，如果向Chodo索要报酬会增加黑暗点数，然后返回娱乐区乘穿梭机前往码头，在2号机库乘穿梭机前往星球表面的军事基地。



Czerka 的任务

如选择黑暗一方进行以下任务，进入Czerka总部与机器人对话，经过大厅到柜台处见Lorso，从她手上拿到通行证，受托前往码头的2号机库抢夺机器人，使用说服技能可索要到300块。经由娱乐区乘穿梭机前往码头，对2号机库前的守卫出示通行证，进入机库遇到一群暴徒，杀掉他们后与守卫的Ithorian谈话，从他手上拿到一把枪，然后与机器人交谈，说服它前往Czerka总部。Lorso派商人Opo Chano修理机器人，如果主角具有修复技能，可以藉此赚点小钱。

第二桩任务是前往贸易公司刺杀老板Slusk，先往娱乐区的酒吧找粉红皮肤的女子Luxa，她希望主角能找到一把枪。接下来要单独行动，将队员从队伍中移除，或者选取单独模式，然后前往西区的医所(Medical Facility)，使用通信终端接听电话，那人让主角前去房间B3，这时前往东区找到房间B3，进去等两名佣兵出现，杀掉他们拾到一件武器，然后回到酒吧与Luxa交谈。接下来要向商人Opo Chano讨债，他在住宅区的房间B2，在找到他后可答应帮他支付钱币，或者杀掉他。返回酒吧与Luxa谈话，骗她说商人已经逃跑，这时她要求主角帮她杀掉老板Slusk。回到住宅东区找到贸易公司，与守卫谈话后进去，里面的接待员会阻止主角进入，杀掉几个守卫到另一房间与一群打手战斗，然后找到Luxa的同党谈话，杀掉两只机器人进去和Slusk和Luxa谈话，将两人全部杀掉后完成任务。

回到Czerka总部发现有佣兵攻击这里，将敌人全部解决掉后找Lorso索要报酬，为了答谢主角的帮助，他同意使用Czerka的穿梭机前往星球表面的军事基地。一行人经由娱乐区前往码头，在3号机库前与机器人谈话，得到光剑组件，进入机库乘穿梭机离开。

山谷

穿梭机被枪塔射毁坠落，主角一行醒来后与工程师Bao-Dur谈话，按照他的计划前往老军事基地寻找离开星球的方法。队伍中只能有三名队员，在Bao-Dur加入后，Atton和Kreia只能任选其一行动。Bao-Dur具有破坏能量屏障的技能(Shield Breaker)，加入后先给他升级并学习技能，给他装备远程武器。

在坠毁的穿梭机附近有一圈地雷，解除它们在中央找以隐藏的装备，沿山谷往地图的东部行进，途中会遇到佣兵的袭击，往东北到海岸还有一伙佣兵，可选择避开他们，只绕过去消灭怪物即可。在东方的山谷入口有大量地雷，里端的枪塔扔手雷消灭。穿过山谷是一片建筑，在这里仍要与一群雇佣兵战斗，将他们全部杀光后登上中央的圆台，派Bao-Dur操作电脑终端搜寻飞船的位置。他并没有找到飞船，但在一处军事基地找到一艘穿梭机。跑下圆台在附近找到一个隧道入口，由此进入基地内部。

怪模怪样的队友Bao-Dur，具有高超的电脑技能



这个家伙迷路了，要主角帮他逃离这片迷宫

秘密学院里的白衣女子

旧军事基地

将队员尽量装备远程武器，同时小心地上的毒气井，不要让队员触发，遇到能量屏障派Bao-Dur上前解除，第二间屋子有大量的枪塔，派Bao-Dur跑到中央用电脑解除攻击状态。继续往前穿越几道能量屏障，沿途的走廊有大量的机器人和枪塔，在地上的一个包里找到ID卡。进入西部的机库找到穿梭机，下面要利用密码来打开机库的大门。

进入南面的走廊，派Bao-Dur解除左边的能量屏障，进屋用电脑解除毒气装置，然后打开另外两道门的锁，右侧的控制室还不能用，先要启动基地的反应堆才行。沿走廊继续走遇到一名Czerka佣兵，可选择帮他逃出基地或直接杀掉他。在南部收费站附近的走廊会遇到机器人，先派队员用电脑将屋子里的机器人摧毁，再清理走廊上的敌人。

穿过东部走廊的两道能量屏障，用门口的电脑启动反应堆，这时附近的枪塔和机器人会被启动，消灭它们后按原路回到收费站，那里的大门这时打开，到里间的箱子里拿到数据卡，它是进入穿梭机的密码。

返回机库旁的控制室，用电脑打开机库的大门，这时要与穿梭机旁的巨型装甲战斗，消灭它后跳上穿梭机飞往星球的秘密基地。

秘密学院

在飞行中被敌人的飞弹击中，队员坠落到一片雪原上。Bao-Dur昏迷不醒，主角率Atton和Kreia与机器人HK-50展开战斗，将他们打败后往前面的雪丘找到一道暗门。

进门后被白衣白发的女子Atris解除武装(反抗的话得黑暗点数)，结果三位同伴被关入牢房，主角与Atris展开对话，根据主角的黑暗属性对话内容有所不同，不管哪条路线都会了解自己的身世，她手上拿着的是自己的光剑。

在Atris离去后与侍女交谈，然后往西边的通道走找到牢房，进去与队友对话后全部归队，接着到各个房间搜索道具，在西部的房间找到T3，它会自行返回到飞船上去。穿出这个房间沿斜坡跑下去到机库，乘飞船离开这里。

4:THE EBON HAWK

回到飞船与 T3 对话，得知它偷偷下载了秘密学院的资料，有一份失踪杰迪教官的名单，以后可按图索骥找到他们。对话后会有一名侍女(Handmaiden)出现在飞船(主角为男性的话，如果是女性则不会出现)，她会加入队伍。


在飞船上会有一名侍女加入队伍

接下来分别找各个队员谈话，选择不同会影响到光暗点数和属性的变化，谈话结束后用星系图选择前往 Dantooine(也可选其它星球，但拿到光剑的最快的访问顺序是 Dantooine、Nar Shaddaa 和 Onderon Dxun)。无论到哪个星球，在离开飞船后再回来会看到 Visas 的动画，前往右舷的宿舍遇到她，她使用光剑与主角搏斗，中途光剑被主角打掉，在为她疗伤之后，与之对话得到光剑组件中的发射部分，从此 Visas 加入队伍。

根据主角的表现会有光明或黑暗的特征变化

5:DANTOOINE


一度兴盛的杰迪学院，如今已是一片废墟

洞穴深处漂亮的水晶是制造光剑的材料之一


学院的走廊里有大群的怪物徘徊

这个星球的居民对杰迪武士很反感，如果你已拥有光剑的话不要装备，否则会遭到排斥。

与一名妇女谈话得知在星球上佣兵营地的废墟或许有古老的遗物，在不远处是一只坏掉的机器人，派 T3 上前诊断并修复它的记忆体，这时技师 Tarn 出现，听到机器人称主角为杰迪便跑开了。这时主角可说服它相信自已并非杰迪武士，再找那名技师，向他买到修复 HK47 的零件之一，由西侧的门进入建筑物内部。

往右穿过三道门在屋里找管理员 Terena Adare，交谈得知她与杰迪教官 Vrook 有秘密交往，她害怕这个秘密被人们知晓而断送政治生涯，目前 Vrook 正前往不远的遗迹调查，从她手上拿到往废墟的通行证。退回走廊与 Berun 了解一下背景信息，进入他后面的屋子向商人购买水晶(绿)，它是光剑组件之一，也可到后面的水晶洞获取。离开建筑往东方的盆地行进，途中是一些像螳螂的怪物，在地图的东南方找到水晶洞。

水晶洞穴

在洞中看到一名佣兵(Ahmell)走过，走右边的岔路找到他，向他打听不被守卫攻击的办法，然后决定杀掉他还是放他逃走。跑到山洞尽头找到水晶，上前采集到几块水晶，是制造光剑的材料，其中一块是与主角呼应的水晶珍品，以主角名字来命名，Kreia 说用它做光剑的话会增强威力。

废墟

离开水晶洞往北走找到佣兵的营地(Enclave Courtyard)，在与 Deraala 和两名助手交谈后往西方的废墟走过去，过桥后会遇到强悍的怪兽(Kath Hounds)，然后往右走会看到四名探险者离开废墟，走黑暗路线的话可杀掉他们。

往前走绕过喷泉花园，解除前方的地雷，杀掉两只爬虫(Laigreks)，在左侧的房间里有只箱子打不开，返回到喷泉走另一条道路，在走廊的右侧找到一道锁住的门，落队的探险者 Jorran 被困在里面，如果走黑暗路线可骗他说同伙都已死掉，他会被怪物吃掉。光明路线则要清理附近的怪物，他会自行逃出，然后找他花 1300 块可购买光剑组件的调焦透镜和水晶。这时四种光剑组件找齐了，随时可找 Bao-Dur 来组装光剑，然后找工作台用零件升级光剑的部件增强威力。


修复这里的机器人，派它们炸毁走廊里的怪物

大厅里躺着几具探险者的尸体

在东部的走廊上徘徊着大量的怪物，先往北方走廊的房间找到一群机器人，启动它们前往走廊巡逻，它们会解决掉走廊的怪物；也可跑到东部走廊进右侧房间，用电脑使电路过载(设定 30 秒后跑开)炸死成群怪物。在走廊左侧大厅里找到一名教徒(Disciple)，如果主角是女性的话他会加入队伍，并能转职为杰迪武士。在大厅里找到三具尸体，身上有光剑的伤口，得知 Vrook 被 Azkul 抓获。沿走廊到东南房间，解除地雷操作电脑使电路过载，跑开后发生爆炸，进入储藏室收集大量的道具。回到出口遇到 Gerevick 率领的强盗，他想抢劫主角一行的财物，杀掉他们后返回水晶洞穴。

佣兵的袭击

进入洞里走左边的岔路找到一群佣兵，旁边是被抓的 Vrook 教官，将这群佣兵打败后教官走出牢笼，对话后他会跑开。在离开洞穴前根据主角立场调查队员，如果走光明路线将 Kreia 带到队中，如果走黑暗路线将 Handmaiden 带到队中。


佣兵首领要求主角协助推翻这里的政权

与攻入建筑的佣兵战斗

离开水晶洞遇到佣兵首领 Azkul，他会要求主角帮他解除 Khoonda 建筑的三座枪塔，使他顺利推翻政权。这里可选走光明或黑暗路线，走光明路线可说谎答应他的要求，如直接拒绝会被群殴。回到 Khoonda 建筑找管理员拿到一把钥匙，这时有几件事要做，前往警卫室派 T3 操作电脑，设置枪塔状态(光明：攻击入侵者；黑暗：攻击自已人)；另一间警卫室里修理防御机器人(光明：修复并设定巡逻状态；黑暗：解除行动)，接受巡逻状态；第三间警卫室使用 Treat Injury 技能治疗伤员并恢复医疗机器人的行动；征募民兵，可征募的人员有 Suulru(建筑物内)、Dillan(建筑物外)、Jorran(营地里)、Akkere(建筑物外)；在建筑物外面两侧的通道上埋置地雷，直到系统提示足够。

安排妥当回到大厅与 Zherron 对话，确定已完成战前布署，他会召集部队展开战斗，结果 Azkul 率领部队攻入建筑物。

光明路线下，战役之后佣兵头子 Azkul 和主角展开对话，不同态度会触发不同的后果，他会杀掉管理员，或向主角行贿，或主角与之对决，这时要迅速安排队员出战。在将佣兵部队消灭后，在大厅与管理员对话，然后 Vrook 会赠送给主角一把光剑，答应日后找齐杰迪教官的话，他会到废墟大厅汇合。

黑暗路线下，将与杰迪教官 Vrook 战斗，战斗中可跑到雷区引他踩雷，打掉他半血时，Kreia 会道出他的战斗技巧，将他打死后吸收他的生命能量。战斗结束从 Azkul 手里拿到报酬，使用说服技能将报酬提升到 12000 块。

6:NAR SHADDAA

着陆区

在与同伴对话后，一名丑陋的家伙(Quello)跑过来让主角离开他的停机坪，可杀掉他(黑暗)或者支付他 50 块。

进入走廊遇到一群暴徒围困一名难民，主角可替他解围，也可袖手旁观。在这片区域会遇到很多的难民，对话同样会有多种选择，影响主角的光暗点数，也会影响队员的好感度，在对话中还会了解到背景信息，有关贸易商会的情报，以及此地赏金猎人的派系等。

有暴徒侵入飞船，将他们逐个清除

有两个家伙正在谈话，派有潜行能力的队员窃听

接下来要寻访杰迪教官 Zez-Kai Ell，要完成几个任务提升声望才会有机会与贸易公司首领见面。这里的地图分为四个区域，目前位置是难民着陆点；北边是码头，连着 Jekk Jekk Tarr 酒吧；南边是难民区，东边则是娱乐场所。

往前到一个中央有深井的大厅，往右边会遇到一个家伙(Ratrin Vek)声称主角占据了他的飞船，向他询问证据，他会说出飞船上的隐秘之所，这时可选择还给他或赶跑他，然后回到飞船到右舷的寝室可找到隐藏的道具，不过不用担心会失去飞船。根据 Atton 的提醒，改变飞船证明的 ID 签名是一个好办法。与修理厂主人 Tienn Tubb 交谈，得知要改变飞船的签名需


派女性队员换上性感的舞女服饰，前去接近Vogga

在酒吧杀掉一对孪生姐妹花


疯狂的猛兽围攻上来，我砍砍砍

要雷达卡片(transponder card)，接下来到各处做一下支线任务。

在进入难民区后再离开会触发一段动画，停机坪的Quello被Red Eclipse组织袭击，主角一行返回停机坪发现这里被Red Eclipse的人占据，将他们杀光后回到飞船内部，逐个房间清理入侵者，或者直接到驾驶舱附近的房间。

在着陆区往西北方找到一间Swoop人的小酒吧，看到里面有人醉倒了，派T3与旁边的Boma Lys打听到有关机器人驾驶飞车取得冠军的事，然后说服她给主角C9-T9密码，然后进卫屋用电脑将机器人爆破。

码头

前往码头区域，在住宅区找到Lootra，谈话中说服他加入贸易商会，用以增加商会的好感度。与码头中央的Fassa对话，答应帮她恢复2号灯塔的电源，派电脑技能高的队员操作旁边电脑恢复所有灯塔的电力，然后进入2号灯塔操作电脑，按"Silver Zephyr"、"Alakandor"、"Toorna's Profits"的顺序输入完成，回去找Fassa交差。

娱乐区

前往娱乐区的酒吧，派潜行技能的队员切换到隐形状态，接近两名暴徒偷听谈话，得知Vogga和GO-TO之间的关系，然后前往码头住宅用同样方法窃听两名暴徒的对话，得知Vogga房间里的猛兽(Kath hounds)喝一种果汁(Juma juice)会入睡。然后将侍女安排在队伍中，回到酒吧向侍者购买这种果汁，酒吧里一个家伙在挑选舞女，走过去会触发对话，一行人前去拜访Vogga，结果侍女的舞蹈使他沉睡过去，走到屋角将果汁放到碗里，那两只怪兽吃了全倒下了，打开房间的门进去拿道具。

难民区

前往难民区，遇到病人Geriel，使用Treat Injury给他治疗(光明)，或者说服他自尽身亡(黑暗)。在营地里遇到Naddaa，得知商会绑架了她的女儿Adana，答应帮她支付赎金(光明)，然后到西部牢房解救Adana并杀掉商会的Saquesh，或者劝说她和女儿自愿卖身给商会(黑暗)。在营地有个叫Odis的船员，他拜托主角替他找一份工作，这时往码头找Fassa谈话，他同意雇他为海员，然后再往住宅区找那些海员对话，帮他们找回船长。营地里的Kahranna寻找方法离开这里，跑到码头拜托Fassa帮忙，他同意帮助Kahranna离开。

Jekk'Jekk Tarr酒吧

在完成一定支线任务后会触发Atton的对话，接受邀请前去Jekk'Jekk Tarr酒吧见Visquis，酒吧位于码头的东北角附近，途中会受到Mira（光明）或Hanharr(黑暗)的阻止。接着控制Atton对付一对孪生姐妹，取胜后他会回到飞船与队友会合。主角这时被Mira(或Hanharr)打昏，控制着她穿上太空服，穿过几座大厅前去见Visquis。

主角醒来后在码头住宅区，前往Jekk'Jekk Tarr的途中会学习闭息术，进去一路厮杀在尽头的大厅找到一条迷宫通道，一直贴着右边走便可找到出口，这时会触发动画。控制Mira和Hanharr在大厅展开决斗，引他往地雷上踩，杀掉他后Visquis会释放一群怪兽(Kath Hounds)攻击，杀光它们后到屋里尸体找磁卡，用它打开大门，往左到练武场找到一条紧急通道离开。接着控制主角前往大厅与Visquis对话，动画之后主角被俘。

控制T3-M4前去营救主角，先与仓库里的两只机器人谈话，将电脑前的机器人毁掉，另一只会过来打开大门，第二道门要解谜，选择的顺序是4-2-5，进屋子拿到雷达卡片。回到原来仓库战斗，从HK的残肢找到HK组件的底盘，离开仓库与Mira等人会合，然后选择两名队员前往Goto的巡洋舰。

巡洋舰

在开始将走廊里的机器人引出来杀掉，拾到磁卡后操作电脑，上载程序指令并关闭程序，然后到东边的房间找一只坏掉的机器人，拿到枪塔防御磁卡，返回电脑解除枪塔程序，往正中的大厅救出主角，使用大厅的电脑得到电能分配程序磁卡。往东南房间找坏掉的机器人，拿到修改程序。最后往西方的中央大厅进攻，通上布满地雷，在这里找到雷区磁卡，往前用电脑将地雷解除。

杀到西方的控制大厅，使用电能分配磁卡访问电脑，将电源关闭后按原路返回飞船，途中会遇到那对孪生姐妹和机器人。乘飞船离开后，身后的巡洋舰发生爆炸，在飞船中G0-T0出现并加入队伍，接下来场景转到码头住宅区，主角向杰迪教官Zez-Kai Ell交谈并学习技能，然后返回飞船修复HK-47(按攻略路线打的话已收集齐所有部件)，前往下一星球。

7:ONDERON / DXUN

Dxun丛林营地


树林迷宫里埋伏有很多的怪兽

在飞往Onderon星球的途中遭到舰队的袭击，飞船被迫降落到附近的Dxun星球上，主角一行前往不远处的村庄探索，Atton留在飞船上看守。由开始的山谷往前走，在三岔路口看到三只野兽在搏斗，往前走收到Atton的信息，有赏金猎人降落在附近，好象是来搜寻主角的。跑到地图的北端看到一艘坠毁的飞船，杀掉三名赏金猎人往前进入丛林迷宫。

由迷宫开始的路往北行进，遇到Tobin上校，主角被带往Mandalorian营地见首领，接到引爆炸药的试炼任务。除此之外，还有多个事件能证明自己的能力。炸药埋藏的地点位于丛林的西北方，离开营地一直往右转找到它，引爆后进入建筑，在机器人的队长身上找到数据卡，用它可控制所有的机器人，也可将它们全部杀掉。

与练习场的教官Xarga谈话，帮他寻找迷失的侦察兵Kumus，返回丛林迷宫往东北角走在山坡看到他，替他杀掉附近的怪物救下他(光明)；或者用地上的炸药装置将他杀掉(黑暗)。

与技师Zuka谈话时电线发生断路，帮助他修好线路，然后到北边的控制室操作电脑修好遥感勘探器，相位变换器(Phase Pulse Converter)的零件，它们散落在丛林迷宫里，杀怪物将它们收集齐，回营地交给技师完成任务。

在营地入口附近找红甲的卫队长，答应帮他消灭巨兽Zakkeg，进入丛林往地图的一直往右转(地图西北)，杀掉巨兽拿到兽耳，回来交给队长完成任务。

在完成一定的支线任务后，回营地见Mandalorian首领便可乘穿梭机前往Onderon星球，在临走前还要清理袭击的西斯部队，杀光他们后新队员Mandalore加入，此时所有队员全部征齐了。

码头

在Onderon的Iziz城要寻找杰迪教官Kavar，城市中存在着Queen Talia（光明）and General Vaklu（黑暗）两大对抗势力，要尽量保持中立。Mandalore认识一名叫Dhagon Ghent的医生，或许能帮助主角。降落离开机库，从港口管理员那里拿到签证。附近有名驯兽师，他的野兽会逃出铁笼咬向主角，将它击毙后驯兽师要付医药费，拒绝会得光明点数。

商业区

在街上会遇到购买签证的人、争辩政治立场的人、乞丐和候选人等，与他们交谈完成几个支线任务。沿街道来到西区(Western Square)会遭到一群暴徒的袭击，收拾他们后来到街道末端找到一幢屋子，发现Dhagon因牵连一桩谋杀案被捕。往回走遇到另一群暴徒，杀掉他们拾到一张签证。回到商业区找Riiken长官谈话，得知要排除Dhagon的嫌疑须往酒吧调查。

很不幸在街上遇到抢劫的强盗


在垃圾堆里找到坏掉的机器人


经过一番努力，成功地将医生的嫌疑洗清

在西区街道找到酒吧，在舞台旁找Panar谈话，了解Dhagon杀人的动机，再到外面的圆形大厅找Nikko谈话，询问Panar向长官汇报的内容。离开酒吧到右边血迹旁调查垃圾堆和坏掉的机器人。回到酒吧分别找Nikko和Panar询问有关机器人的情报，离开酒馆在广场找机器人1B-8D购买零件，然后回酒馆找Kiph谈话，他通过机器人的记忆体看到犯罪现场的景象。再次找Nikko谈话，他认为这是案件的有力证据，主角被带去见Riiken长官，结果Dhagon被无罪释放。

Dhagon说他的磁碟被Bakkel抢走了，于是来到酒馆找Bakkel谈话，将

她和手下杀掉拾到磁碟和签证，回去将磁碟交给 Dhagon，主角一行被带往酒馆与杰迪教官 Kavar 会面，谈话时 Tobin 上校率队闯进来，Kavar 答应以后见面再谈，主角一行按原路杀回码头离开这里。

Dxun 丛林营地

回到营地后与 Kelborn 谈话，他答应等 Onderon 的骚乱平定后再通知主角一行返回。到营地门口找向导谈话，跟着他返回丛林地带的飞船附近。

8：KORRIBAN

这座星球是山脉地带，将寻访到最后的杰迪教官 Vash。离开飞船在黑暗王山谷看到几具腐尸，往前走会听到 Kreia 的警告，接着与徘徊的灵兽战斗，往前进入 Shyrack 洞窟。


与西斯教官 Darth Sion 和刺客战斗

至此，十名队员招募齐了

Shyrack 洞窟：神秘墓室

在洞中有多种致命的猛兽，这里是升级的好地方，搜索容器和尸体发现道具，在东部的桥梁处会遇到西斯刺客，杀掉他们往东北角走发现神秘墓室的入口，如果主角等级足够并且光暗点数足够高才可进入。在墓室里听 Malak 给西斯学员们上课，不论如何回答都会触发战斗，只要打败 Malak 这些人都会消失。走正中的路进入飞兽巢穴，将怪物杀光后继续前行，遇到 Mandalorian 请求帮助，可答应（光明）或者自己行动（黑暗）。解决掉西斯部队后往前会遇到 Kreia，她和 Atton 等人心存芥蒂，谈话的选择要中立，然后是与伙伴的战斗。继续前行遇到 Revan，打败她后结束测试，从石棺里拿到宝物，由壁室离开这里。

西斯学院

进入学院清理怪物，前往西南房间从箱子里找到一份说明书，然后到隔壁房间用电脑建创新 ID，输入 ID：3401726-B853S5O0X001，开启北方图书馆的大门，然后前往图书馆从地上拾到数据卡，用地雷打开箱子拿到炸药（Thorium Charges），然后查阅一下图书馆的电脑。返回西南房间用电脑进行笔试，答案为 1：Freedon Nadd；2：Twenty；3：Gizka；4："I always lie"；5：Passion-strength-power-victory。通过测试后用电脑开启东南方的训练大厅。

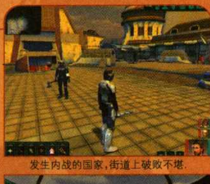
前往训练大厅使用电脑进行二级测试，杀掉出现的猛兽后操作电脑得知未能通过测试，禁闭室的门被打开。在禁闭室的笼里找到 Lonna Vash 的尸体，搜索尸体拿到数据卡，然后用电脑打开学院的前门。

回到大厅与西斯教官 Darth Sion 和刺客战斗，中途会收到 Kreia 的信息，让大家赶快逃跑，于是按原路返回飞船离开。

9：ONDERON

丛林古墓

在完成所有星球的事件后，回飞船收到来自 Kelborn 的消息。返回到 Dxun 的营地找 Kelborn 谈话，选择组队人物后一行人到丛林深处，Xarga 随队向导。沿山道走解除地雷，杀掉赶来的西斯部队，进入山谷先找枪塔和机器人的发电器，解除掉自动防御的攻击状态，沿斜坡攻到北部的平台，进门攻入西斯墓地。


发生内战的国家，街道上破败不堪

在开始两侧的房间有电脑终端，左边电脑选择 C 打开附近的盒子，右边电脑选择 1：multiply；2：subtract；3：add；4：multiply，同样打开一只盒子。在地图中部有道巨门，用任一侧房间的电脑将它打开。进门看到西斯教官在进行一桩仪式，对话后将三名教官杀死，从尸体和石棺内搜取道具，与 Xarga 对话离开。


用电脑操纵大炮消灭空中的战机

内战

主角一行返回 Onderon 城区的商业街，与当地武装发生激战（根据主角的光暗选择，战斗的部队会不同），在广场的西北角找到出口到天桥。沿天桥杀到广场，跑到圆形屋子里找电脑控制高射炮打下空中的战机，并解除东北通道的能量屏障（或让 Bao-Dur 解除），沿天桥杀上去进入皇宫。


沿天桥攻入皇宫

杀入皇宫王座大厅解除掉内乱危机



根据主角的立场，女皇或将军会锁上王座大厅的门，用南北两端通道的电脑可将它打开。中途还有博物馆可探访，在末端屋门用电脑输入密码：66；45；39，进屋拿装备。在另一间里 Kavar 在操作电脑，到里间与皇家卫队长谈话，得知安全系统终端在南方走廊里。回到大厅门口前往北部走廊，走南方走廊过雷区杀西斯部队，穿过两间屋子杀掉 Vaklu（或 Royalist）将军，然后与电脑前的 Kiph 谈话赶跑他，用电脑开启所有的安全门，与牢里的长官对话得到密码，再用电脑解除安全防御系统，这时王座大厅的门打开了。

杀掉一只巨兽后进大厅看到激烈的战斗场面，不论主角的立场如何，只要杀掉 Vaklu 将军便可结束战斗。分别与杰迪教官 Kavar 和女皇谈话，一行人接着赶往 Dantooine。

10：END

在找到全部杰迪教官后，再次回到 Dantooine，发现杰迪学院被修复，进入大厅与教官们谈话，走光明路线主角会重新成为杰迪议会的成员，但他会受到教官们的处罚，这时 Kreia 出现打倒他们。走黑暗路线的话此段剧情不会触发，不论哪条路线最终都将前往 Telos 星球的秘密学院。主角是男性的话会触发 Handmaiden 打倒孪生姐妹的剧情，然后与 Atris 展开战斗，结果被她击败了，主角冲进来将她打跑并与 Handmaiden 谈话……


这里要做的是在码头四个点放置质子炸弹摧毁它

西斯舰队开始攻击，在开始的房间与 Lt. Grenn 交谈后离开房间，到大厅与 Riiken 长官谈话接到阻止敌人破坏油站的行动。由西区到住宅东区，杀掉西斯部队前往娱乐区，路过酒吧杀奔警察局（码头）。

在这里要做的是在码头四个点放置质子炸弹摧毁它，由起始点往西边走廊绕到西南房间放一枚炸弹，然后杀奔南部两条走廊的尽头放置炸弹，放完三颗后发现最后的炸弹被敌人打掉了，这时要前往地图中部的控制室，操作电脑然后调查屋里的炸弹，拿到另一枚质子炸弹，最后跑到地图东北角房间放置它，然后跑到地图东端的门前往舰桥。沿通道往西方杀过去，在末端的房间找到 Darth Nihilous，杀死他按原路离开。

飞船坠落到一处石谷，主角和队员们失散了。沿顺时针方向转到西方进入另一片山谷，同样顺时针走杀掉巨兽打开大门，主角由北方的路口离开，这时 Mira 和 Hanharr 会展开一场决斗，可选择杀不杀掉对手。接下来控制 Bao-Dur 的机器人（Remote）修理影像发生器，要用四艘坠毁舰船里的电脑来启动它，每幅山谷地图各有两艘，全部启动后会见到 G0-T0……

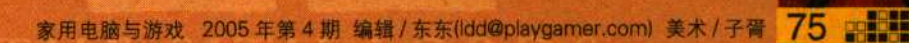
Trayus 学院

主角进入建筑物遇到大批的西斯刺客，地图分为南北两部，南边西侧的出口往新月通道（Trayus Crescent），东侧的出口通往试炼场通道（Trayus Proving Ground），两条路都能通往学院的北部，主角可任选其一。来到学院北部解决走廊的敌人，在中央大厅见到 Darth Sion，这里要进行四轮战斗，首先要在对话时用谈话技巧减弱他的属性，每回合的谈话都有机会降低他的信心，最后再一举挫败他。


在舰桥大厅杀死 Darth Nihilous

杀掉 Darth Sion 进入后面的大厅，在这里要与最后的 BOSS——Kreia 对决，她被打败后会要求主角杀掉她，主角决定放她生路，不想她召出三把光剑再次进攻，再次打败她后决定她的生死，从而触发不同的结局……■


与最后的 BOSS——Kreia 对决，她被打败后会要求主角杀掉她



完整关卡攻略

THE 工人物语V 先王的遗产 SETTLERS HERITAGE OF KINGS

文/听风惊梦

第一章　黑骑士来袭

■任务简报

勇敢的骑士，古老的王国正在遭受邪恶的黑骑士的攻击，年迈的国王被毒杀，王家的城堡被摧毁，战火蔓延到王国的各地。你，年轻的王子，将拿起手中的剑，为祖国而战！

■工人日志

在本章中，主要目的是消灭正北方的一处黑暗骑士聚集地，但必须完成几项先期任务：


一切建设的基础——学院

首先就是救助被黑骑士攻击的村庄，仅仅靠村庄中少量的士兵和奴隶是不够的，必须由英雄王子——Dario 出马。王子拥有三项技能，分别是：猎鹰之眼(Eye Of The Falcom，可以放出猎鹰侦察一片区域)、防护目标（Protect Units，使得四周的敌人感到恐惧而散开）以及猎鹰视线(Falcom Sight，可以锁定鹰眼的视野，同时也不会影响玩家对英雄的控制)。这些技能都非常平淡，乃至于王子在平时战斗中连一个合格的肉盾都算不上。此时王子的任务是迅速前往村庄消灭敌人，在村庄中，依靠几名枪兵顶住黑骑士的攻击，而其他的奴隶就躲的越远越好。消灭敌人后即可开始村庄的建设了。

建设开始，王子先前往西北方的教堂处与神甫对话，获得在此处避难的数位村民的协助。此时的基地中也相应的展开工作，首先建造学院，然后研究兵役法(Conscription）开启建造兵营的先决条件，此后就能在兵营中征募长枪兵和剑士。由于此章中敌人有一队黑骑士，因此需要征募一队长枪兵来重点“照顾”，而对付其他普通兵种还是依靠剑士好了，虽然剑士对建筑攻击力不高，但在我方没能开启弓手和骑士研究前，他们就是中坚力量。

在生产的同时，王子也别闲着，去教堂带回奴隶后，前往东南和西南方两处与此地的村庄首领谈话(注：前往西南方村庄的路上可以遇到一个农夫，帮助他从教堂背后的墓地找到妻子的戒指后即可获赠一座铁矿)，得知前往下一个区域需要通过地图东北方的关卡。可当王子前往关卡后，却发现关卡守卫被黑骑士掳走了，需要前往正北方的黑骑士营地营救。在发现此处营地后，黑骑士会不断派出士兵骚扰我方营地，只要带上一队长枪兵，两队剑士和一队弓手(由西南村庄首领赠送)，即可抵挡住攻击并扫平此营地。拆掉哨塔后，释放关卡守卫，打开关卡，进入下一章。

补充几点城市建设的心得：由于本章的城镇中心无法升级，因此人口上限为75，但可以建造多个城镇中心，每增加一个城镇中心即可增加75人口。此外，依靠奴隶建设经济建筑(如砖窑、伐木作坊、矿厂和学院)后，吸引城镇工人进去劳作才能获得更多的资源和税金收入，仅仅靠奴隶工作效率非常低下。而让这些工人的工作效率提升，必须提供足够的休息场所和食物供应，也就是说需要建造经济建筑后在附近建造民居和农场，而且越近越好，减少工人由于往返于场所间损失的金钱与时间。另外，在兵营中征召带领四名士兵的剑士队长远比征召五名队长所花费的薪水要低。

第二章　千里驰援

■任务简报

通过关卡后，王子和勇敢的王国骑士 Erec 会合于 Ridgewood，不过在此之前，王子必须顶住黑骑士对本地居民的侵扰。

■工人日志

同样，一开局，王子需要前往营地抵抗正在烧杀抢掠的黑骑士，在路上可以使用王子的“防护目标”技能驱赶走挡路的敌人，直接前往基地。消灭基地敌人后，迅速前往西北方占据此处的黏土矿和石头矿，然后让奴隶前往东北方开采铁矿。迅速招募出一至两队剑士——过一会下方敌人基地会对我方发动冲击。在成功抵挡了第一次攻击后，着手准备对敌人的反攻——摧毁基地下方和西南方的敌人基地，并救出被黑骑士绑架的莱昂纳多长者。不过，也可以先前往石头矿的西侧，消灭此地少量的守卫，就能控制此章中唯一的铁矿。在足够铁矿支持下，抵挡住敌人的数次进攻后再攻击他们的营地。


欣欣向荣的城市

救出长者后，接下协助北方村庄抵

挡黑骑士攻击的任务。王子带领手下的数队剑士抵挡住黑骑士的攻击后，王国骑士Erec会带领着数队游侠出现在地图东面。Erec可以说是游戏中最强的辅助英雄，他的剑风暴(Maelstrom)可以对围攻之敌造成巨大伤害，而力量光环(Aura Of Strength)能提高周围所有士兵的战斗力。在两位朋友协助东南方的村庄抵挡住黑骑士的攻击后，大家继续踏上讨伐黑骑士的征程。

在城镇建设方面，本章开启的技能并不多。游戏中，只有研究了学院中相应的科技才能发展相应的建筑，而此关卡中研究了齿轮原理(Gearwheels)就能升级许多建筑，比如农场和矿场升级到更高级别，以满足更多的居民需求，加快工人工作效率。其中特别重要的是可以建设了望塔，并升级为炮塔，如果在村庄前的狭窄道路上来上一座炮塔，只需配合少量剑士，就能完美抵挡敌人的进攻，而炮塔的重要作用也会在以后数章中得到淋漓尽至的体现。此外研究了文学(literacy)能升级城镇中心，有调整税收及建设仓库和教堂等功能。在本关中还可以建设仓库(Store house)和石匠铺(Storemason's hut)等新的经济建筑，不过它们的具体效能只能到以后体现了。

第三章　母后之死

■任务简报

在勇敢的王子奋战的时候，他慈爱的母亲却离开了人世。带着悲痛，他与王国骑士Erec来到了自己敬爱的叔叔Helias牧师的领地，希望能够得到叔叔的协助。

■工人日志

本章的首要任务是在西、东、北三处各建立两座炮塔之后，然后供给西北方骑士首领铁矿资源，并给予东南方的村庄首领2000金币，接下来，就可以打开北方关卡，摧毁其后面的建筑了。只要摧毁了此处的要塞，即可完成本章。

在经济建设方面，笔者建议不要建设过多的经济建筑，初期可以建设两个黏土矿，然后再建造一个铁矿和两个石头矿并修建新基地。此后就可以让两位英雄率领四到六队满员的剑士打开关卡，消灭关卡后涌出的众多敌人，直指敌方基地。而与此同时，在西南方新建造的城镇中心和铁矿处以及东方炮塔处，需要靠增设炮塔以及建造民居堵路口的方式，阻挡敌人的不断骚扰。另外，本关可以建设铁匠铺(Smithy)，能发展出升级相应科技，给剑士的防御与进攻各提升一个等级。


王子遇到久别的叔父

第四章　神秘女游侠

■任务简报

在帮助叔叔抵挡住黑骑士的攻击，保证了领地安全后，王子的叔父——牧师Helias加入队伍。因为黑骑士首领在战斗中逃脱，所以猛追穷寇是刻不容缓的使命！

■工人日志

王子与起始点的农夫对话后，得到与北方村庄首领会晤的任务。来到北方，与首领对话后，得到新任务——探索南方某处游侠聚集地，并摧毁下方敌人的城堡。来到聚集地后，王子第一次见到了游侠美眉——Ari。不过没说上几句话，她就带着自己的朋友匆匆离去。接下来就是前往敌方城堡了，利用骑士Erec的剑风暴能力消灭了一批敌人，并使用牧师Helias的说服能力收降了剩下的敌军后，王子成功摧毁敌人城堡。

带着敌人的降兵前往西面的聚营地，在这王子再次遇到了Ari，不过又是话没有说两句，她就被本地军队当成盗贼带走了。回到村庄，与首领谈话，接下帮助村庄重建大学的任务。使用开始带来的四位奴隶建立了学院，并成功升级为大学后，王子将这个消息带给了山谷中睿智的贤者。不过，贤者正在研究的天气控制器却突然发生故障，导致大雨磅礴，河流泛滥，而王子下一步就得想办法修理好这个倒霉的天气控制器！


忙碌的工人们给市镇带来生机

在本关中不能建设任何建筑，因此只能依靠"个人英雄主义"的表现了。有着强力英雄牧师Helias的加入，战斗其实也比较容易。这位牧师拥有两项特技：说服术(Persuasion，可以将敌人的任何单位转为己方单位)和祝福术(Blessing，提高所有士兵的防御力)。其中说服术可以在自己没有受到攻击的情况下，将所有单位转化成我方单位，这在RTS中非常罕见。在本章和以后的故事中，他与骑士Erec都将是我方的主力队员。

第五章　控制天气

■任务简报

王子需要尽一切可能满足贤者的要求修复天气控制器，来制止洪水的泛滥。

■工人日志

本章没有初始基地，需要在地基(Site)上自行建造基地，并建造尽可能多的经济建筑以满足贤者的要求，其中1000黏土、1000木头是比较容易收集的，然后可以与北方的商人交谈，使用500个黏土换取1000个铁矿，因此需要尽早占据起始点右方的黏土矿并尽可能多的开采。接下来，贤者需要1000个硫磺，由于地图上没有硫磺资源，因此这个任务只能通过满足商人的要求实现。

使用被放出的女游侠Ari，从秘密通道进入西面的营地，贴着营地外沿走，可以在基地上方发现所需物件，然后使用隐身技能悄悄离开。与商人对话后，最后可以得到2000硫磺，顺利完成任务。新出现的女游侠Ari的特技是：伪装(Camouflage，在一段时间内隐身)以及召唤同伴(Call Bandits，召唤自己的朋友支援战斗)。


就是这个神奇的天气控制器

第六章　无尽的石头

■任务简报

营救被绑架的商人、为中央地带的商人建造一处市场、开采10000石头来完成未完成的建筑。

■工人日志

本章需要的石头可谓是巨量，而且，在此关卡中，王子终于可以升级城镇中心将人口上限提升到125，相应的如教堂、银行、炼金室等新建筑也出现了，并能训练出杀伤力惊人的重骑兵。本章依靠重骑兵的力量就能横扫全场：首先带领数队重骑兵前往下方的营地，消灭此地聚集的敌人，救出商人后，即可前往中央地带，帮助此处的商人建造市场。然后与东面的矿场主对话，帮助他建造了一处硫磺矿，然后就可以得到此处的三处铁矿并得到矮人工程师Pilgrim的协助，他拥有如下两项技能："埋设炸弹"(Plant Bomb，可以爆破发现被埋没的矿山)以及召唤大炮(Spring Cannon，召唤出一门弹药有限的大炮，在被攻击或者弹药消耗完毕后会消失)。


巨量的石头矿用之不竭

第七章　初次会战

■任务简报

王子与英雄Salim相会Folklung城堡，然后与友军协同消灭左下方的敌人。

■工人日志

本关开始就几乎可以建造所有的建筑——先别高兴，但随之而来的就是冗长的战争。新加入的英雄Salim拥有的技能为：安置陷阱(Lay Trap，就是设置陷阱)和治疗(Heal，治疗身边的友军)。在炸开我方基地西面的狭窄通道后，安排英雄守住此处，然后尽可能的拆掉敌人的塔楼，这样就能避免源源不断的敌军从塔楼中涌出。然后返回基地，消灭出现在基地东侧的少量敌人(要等冬天河流结冰后渡河)。

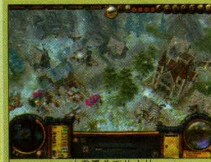
接下来，就是最无趣的过程了……不断建造炮塔推进，并建造兵工厂中对部队有加强杀伤力的铁炮五至六门，组队进行防守。至于前方，就不断建造炮塔，慢慢推进，此外可以在前线建造一处马厩，训练重骑兵配合英雄们战斗。总之，战斗是漫长而艰苦的，在后期，可以保证七到八队满员的重骑兵的时候，就是彻底消灭敌人的日子。

第八章　夜渡乌江

■任务简报

护送信使前往 Norfolk 城女王处，然后帮助约翰神父取回圣水和宝物，接下来协助莱昂纳多贤者完成天气控制器，完成后使用控制器让河水结冰后，与友军死守据点，直至最终胜利。

■工人日志


冰雪覆盖下的大地

开局后，王子需要护送信使前往城堡，然后发展兵力消灭西方的敌人小据点，一般有三到四队剑士配合就足以扫平此处。控制此地的丰富资源之后，开始发展。其间可以派遣奴隶，将起始点右侧山谷中拦路的木头砍掉，让矮人工程师炸开埋没在这里的石头矿，得到珍贵的石头资源。

接下来，前往东南方炸开石头为神父取回圣水，再隐身通过上方黑骑士基地，在最东面获得被抢走的宝物。最后与莱昂纳多贤者对话，控制附近的硫磺矿直到天气控制器建成。在使用天气控制器让河水结冰后，渡过河流，与友军坚守至最后胜利。

第九章　激战峡谷

■任务简报

为了获得此地女首领的支持与信任，王子必须供给东方城镇足够的木头，帮助他们挡住东北方敌人的袭击，并最终夷平敌人的基地。

■工人日志


一起战斗的英雄们的群像

首先派遣英雄率领初始的一队弓箭手，扫平起始点左右两侧的敌军塔楼，然后开采起始点附近的黏土矿以及石头矿。让英雄率领士兵守护在东面石头矿的附近，抵挡住敌人的不断骚扰。在保证自己发展出重骑兵的前提下，将所要求的木头交给东面城镇，并派出两到三队骑士配合此处的炮塔，挡住敌人的不断骚扰。

抵挡住敌人攻势后，就可以前往北方城镇女首领处，获得用资源购买紧缺的铁矿与硫磺矿的许可。但是，与此同时必须抵挡住西北角敌人的不断骚扰，这里除了派遣军队建设炮塔抵挡之外，笔者建议直接给予对方 2000 元，彻底杜绝骚扰。最后，就可以造出对建筑破坏有特效的重型加农炮，慢慢拆掉东北方峡谷两侧的敌方炮塔，并且配合英雄与重骑兵，加上炮塔建筑推进，在漫长的战斗后，终于获得了最终胜利。

第十章　英雄救美

■任务简报

在王子等三人在奋战的同时，游侠 Ari 与其他两名同伴前往此处，寻访传言的恶魔之眼。但是当王子到达这里想和他们会面时，他们却音信全无。

■工人日志

一开始可以前往下方的游侠营地，得到消息：Ari 最后出现的地方是在西方村庄。王子冒死冲过路上的炮塔与士兵的围堵后，进入村庄，花费 100 元，买到了矮人工程师所在位置。在村口外侧遇到牧师 Helias，得知必须使用天气控制器让河水结冰才能通过。接下来，前往下方村庄，与矮人工程师会合。然后就可以让工程师破开基地旁的黏土矿和石头矿，以便开采。在下方石头矿处，可以配备少量机动兵种与炮台，消灭不定时出现的敌人骚扰部队。


在山谷中有众多的宝箱

命令五位英雄配合三队重骑兵，两次冲锋，就可以消灭西面村庄附近的炮塔群和众多铁炮与士兵。然后就建设好天气控制器，使用重骑兵掩护三门重型加农炮在北方峡谷中缓慢推进——这又是一次漫长而无趣的拆楼旅程。注意，破开上方山谷中拦路的石头，可以获得大量资源。

第十一章　先王的遗产

■任务简报

经过重重险阻，王子终于来到了破败的王家城堡前，老国王就是在这里被谋杀的。由于队伍被岩石阻断，大家不得不分头寻找出路。

■工人日志

刚开始队伍被分成两队，王子和三名伙伴结伴前往城堡，而游侠与牧师则寻找昔日在这里的秘密通道。在路上，游侠 Ari 会遇到被锁住的大门，需要使用隐身技能在东南角获得大门的钥匙，然后就可以前往上方的城镇了。在这里，游侠必须交给昔日国王的仆人 2000 元后，才能打开下方的通道。显然现在这是不可能的，于是视线转向了王子那边。

在路上，王子会遇到数队游侠美眉的昔日手下，并吸收他们加入队伍。路上消灭数队敌人后，来到已废弃的城堡。在这里，王子得到了父王留下的盔甲，并接受了任务，保护这里的人民不受黑骑士攻击。离开王家城堡，消灭路上的一队敌人之后，就可以来到下方的城镇中心。

现在开始，王子要抵挡敌人对城镇中心的不断冲击，在基地上方有一处城镇基址和石头矿，王子可以在这里建设必要的经济建筑，并全力建造天气控制器，终止冬天。由于敌人会不断向我方骚扰，因此基地下方高地上的唯一铁矿虽然需要保护，但必要时也可以放弃。王子的首要任务是在初始点附近抵挡住敌人的攻击，并防止敌人对王子方新建城镇中心的偷袭。其间可以积攒 2000 元，交给东方城镇首领，让他们开放被堵塞的通道，这样游侠与牧师就可以与王子一起战斗了。

不断生产剑士抵挡住敌人攻击后，王子终于坚持到天气控制器的建成。随着夏天的到来，西面敌人的威胁终于解除了，接下来王子需要对抗北面的敌人。在城堡旁的狭长峡谷前建造大量炮台防御，同时发展重骑兵科技，最后就可以派遣重骑兵配合英雄，消灭峡谷后的众多部队与炮塔。最后，王子将遇到自己的表哥——牧师 Helias 之子 Kerberos。与他一番交谈后，王子决定相信他，和他一起前往北面的山洞通道，去寻找先王遗失的宝物。但是，游侠与矮人工程师却在怀疑 Kerberos 这个人的真实目的。


数不清的炮塔堵塞了道路

第十二章　贤者的考验

■任务简报

接受贤者的考验，将城镇工人规模发展到 100 人以上，并寻找并建造第二个城镇中心，最终获得贤者的信任，告诉王子得到失落宝物的位置。

■工人日志

在本章需要多次使用矮人工程师的技能，来爆破矿山和打开通道。首先寻找并建设城镇中心，然后向西面发展。消灭密林中敌人后，可以从此处商人处得到用黏土换取紧缺的铁与硫磺的交易。在开采出足够的石头与木头后，就可以炸开东面拦路的石头，迎接敌人的不断攻击。由于刚开始铁矿匮乏，因此笔者建议，生产少量弓箭手，配合大量长枪兵冲锋，摧毁并夺取东面的敌人铁矿后，在此不断建设炮塔推进，并让长枪兵配合英雄冲锋，摧毁路上的敌方炮塔。然后，一直将炮塔修建到王子发现的第二个城镇中心旁的峡谷中。这样，敌人就根本无法对炮塔群造成任何威胁。在第二个城镇中心建设完毕后，贤者将北方藏有宝物的位置指示了出来。接下来，王子就可以使用天气控制器让河水结冰后，摧毁对方全部力量，或者是交付对方 20000 元，来获得宝物。拿走宝物后，Kerberos 与王子分道扬镳。

第十三～十五章　漫长的战争

■任务简报

在 Kerberos 离去后，王子却发现自己居然被 Kerberos 利用了，原来，这个险恶的家伙就是黑骑士的真正首领！接下来，王子就要经过艰苦的三场战役，彻底消灭反复无常的 Kerberos。

■工人日志



这是敌人最后的城堡

此三场战役虽然过程不尽相同，但是都有同一个特点，就是拖沓而冗长。在战役中王子需要面对无穷无尽的敌人，即便是整整一打升级满攻防的重骑兵队，也难以抵抗。因此，王子不得不使用原始的炮台推进策略，使用重骑兵冒死攻下重要隘口后，修建多座炮台防守，然后再攻击下一个目标，接着又修建炮台防守。

在敌人的人海战术面前，战争彻底演变成资源消耗战，没有任何战术和技巧可言，因此在这里笔者也就不罗嗦了，大家按部就班前进即可。在攻下最后的黑骑士城堡后，王子终于完成了复国的大业，继承了先王的遗产。然而，此时笔者想到的却是，在《工人物语Ⅴ》建立全新游戏模式的时候，"工人物语"这个经典系列的遗产，又该将由谁来继承呢？■



建筑表

建筑名称及费用	技能名称	作用	费用
学院（300 黏土、200 木）	建筑 Constructions	使民居升级为村舍（Cottage）；可以建造砖窑、锯木厂、了望塔	150 黏土、200 木
	齿轮原理 Gear Wheels	可升级兵营、射手营、农场、铁矿、石头矿、黏土矿、硫磺矿并且可以建造石匠铺	200 铁、400 石
	起重 Chain-Block	可升级锯木厂和石匠铺	200 木、300 石
	建筑学 Architecture	升级磨坊成为庄园（Estate）和村舍成为住宅（House）	500 铁、600 石
	文学 Literacy	可建造礼拜堂、仓库并能将村庄升级为城镇中心	50 金、150 木
	贸易 Trading	可将城镇中心升级为都市并将仓库升级为市场	300 金
	印刷术 Printing	可建造银行并可将礼拜堂升级为教堂（Church）	200 铁、200 金
	图书馆 Libraries	可将银行升级为宝库（Treasure）并将教堂升级为大教堂（Cathedral）	500 金、300 木
	炼金术 Alchemy	可建造铁匠铺（Smithy）、炼金作坊（Alchemist's hut ）并提供资源地图	50 木、150 硫磺
	合成 Alloying	将砖窑升级为砌砖厂（brickworkers）、将铁匠铺升级为锻工店（blacksmith）	200 铁、300 硫磺
	冶金 Metallurgy	升级锻工店、炮塔和炼金作坊并可以建造 铸造厂（Foundry）	400 铁、400 硫磺
	化学 Chemistry	升级建筑	500 铁、600 硫磺
	兵役法 Conscription	可建造兵营	50 金、150 木
	现役部队 Standing Army	建造射手营并得到战斗信息	200 金、200 铁
	战术 Tactics	建造马厩并获得战术地图	400 金、400 铁
	骑士精神 Horse Breeding	可升级马厩	600 金、600 铁
伐木厂（200 黏土、150 木）	箭术增强 Fletching	增加弓箭手和轻骑兵的杀伤力	100 金、100 木
	箭术增强 2 Bodkin Arrows	再次增加弓箭手和轻骑兵的杀伤力	200 金、200 木头
	枪术增强 Wood Hardening	增加枪兵的攻击力	50 金、200 木
	枪术增强 2 Turnery	再次加强枪兵的杀伤力	100 金、300 木
铁匠铺（400 黏土、300 木）	皮甲 Leather Mail	增加剑士、重骑兵防御力	100 金、100 铁
	链子甲 Chain Mail	再次加强剑士、重骑兵防御力	200 金、200 铁
	全身甲胄 Plate Harness	剑士、重骑兵防御力的最高等级	300 金、300 铁
	软甲 Soft Leather	增加弓手、轻骑兵防御力	100 金、50 铁
	增强护甲 Padded Leather	再次增加弓箭手和轻骑兵的防御力	200 金、100 铁
	强化护甲 Reinfoeced Leather	弓手、轻骑兵防御力的最高等级	300 金、150 铁
	工匠大师 Master Smith	增强剑士、重骑兵的攻击力	200 铁、300 金
	钢铁铸造 Iron Casting	增强剑士、重骑兵的攻击力	400 铁、500 金
炼金作坊（200 木、400 石）	火药 Gunpowder	增强加农炮攻击力	200 金、200 硫磺
	增强炮击 Heated Shots	再次增强加农炮攻击力	200 金、400 硫磺
	天气预报 Weather Forecast	可以建造天气塔	400 金、400 硫磺
	气象学 Meteorology	可以建造天气设施（Weather Plant）改变天气	400 金、400 硫磺
兵营（300 木、350 石）	高级剑士 Broad swordman	可以招募高级剑士	300 金、200 铁
	长剑士 Long swordman	可以招募长剑士	500 金、500 铁
	大剑士 Bastard swordman	可以招募大剑士	600 金、500 铁
	长矛兵 Lancer	可以招募长矛兵	300 金、200 木
	战争矛兵 Warlancer	可以生产战争矛兵	400 金、300 木
	戟兵 Halberbier	可以生产戟兵	600 金、300 铁
	行军 Marching	增强剑士、矛兵的速度	200 金、200 铁
靶场（300 木、350 石）	长弓 Longbow	可以招募长弓手	400 金、200 木
	弩 Crossbow	可以招募弩手	500 金、300 铁
	劲弩 Arbalest	可以招募劲弩手	600 金、400 铁
	箭术大师 Master Bowman	使得弓箭手射得更快、更准	200 金、200 木
马厩（200 木、350 石）	马蹄铁 Horseshoeing	加快骑士速度	200 金、200 铁
铸造厂（300 木、500 黏土）	轮子 Improved Undercarriage	增加加农炮移动速度	200 金、200 铁
城镇中心（300 木、200 金）	高级鞋子 High Quality Shoes	加快工人与奴隶的移动速度	300 金
	织布机 Loom	增加工人与奴隶的防御力	200 金、100 木
	城镇守卫 City Guard	增加建筑物的视野	400 金
城堡	探测 Tracking	增加工人与奴隶的视野	500 金

























死亡之屋 THE HOUSE OF THE DEAD III



惊悚攻略手册二合一

文 / 英俊大狼

基本生存手册

一、关于生命

就像该系列前面两代作品一样，游戏开始的时候，玩家有 3~5 个生命点，它们由屏幕下方的火炬代表。游戏中有道具帮你补充生命点，它们大多都藏在水桶和箱子里面，一定要注意收集！同时在 Chapters 1~4 中任何一个章节，只要你能以 A 或 S 等级过关，都可以得到相应的生命点。另外，在拯救搭档的时候，也可以得到 1 个生命点。记住，拯救搭档的时候你只管开枪就好了！因为我们的子弹是认识人的~它绝对不会伤害到朋友。

二、关于道具

急救箱：1 个急救箱帮助你恢复 1 个生命点，很宝贵的！

钱币：游戏中的钱币分为两种，一种是金币，一种是蓝色钱币。每一枚金币会得到 2000~3000 的分数，而蓝色钱币则是按照你连续射击它的次数奖励分数的，每射击一次给 1000，连续射击则在 1000 的基础上乘以连续射击数。注意，每种钱币在你将它从道具里面打出来之后，只会在原地呆 10 秒左右。

动物：在游戏中，有时能从道具桶里打出青蛙或蜻蜓之类的小动物，能够打到它们的话，等着你的就是 4 位数的 Bonus 分数哦！

三、关于 BOSS

每场 BOSS 战开始前，你都会看到一个绿色的方框，上面的红色区域就是该 BOSS 的弱点所在！另外，BOSS 们都有两条血，上面绿的是它的生命值，下面红色的短一些，是它攻击物的生命值。所以，在 BOSS 向你进攻的时候，你只要在它成功打到你的之前，将红色的攻击值打空就能躲过一劫！

四、关于分数

很难知道对僵尸每成功攻击一次能得到多少分，但有一点是肯定的，枪法越好，越少受到伤害，分数越高（呃……似乎是废话？）游戏中有 4 种对于你当前射击的评价：

1、Excellent：如果你一见到敌人，就将它射杀，便会得到此评价。

2、Good：当你以很快的速度杀死敌人时，会得到此评价。

3、Faster：在敌人在你进攻的一瞬间将它击毙，一般会得到此评价。

4、Twin Shot：一枪干掉两个敌人会得到此评价。

五、关于等级

游戏每关结束的时候，都会有等级显示，然后在爆机的时候，会有总结等级的画面。游戏的等级主要与你所受到的伤害程度、你的通关时间和你拯救你搭档的次数挂钩。而其中，短时间通关才是等级高的最主要的原因！高的等级会给你带来好的回报哦！S 级（不能受一次伤）得到 2 个 Bonus Life 点，A 级（受伤一次）得到 1 个 Bonus Life 点，B 级到 E 级没有奖励。

六、关于敌人

Morris：使用斧头的僵尸。

Kageo：已被深度腐蚀的僵尸，身上没有一点肌肉。

Max：前作中的那个手拿链锯的长发帅哥！

Ebitan：像一个个的粘土人！很恶心！

Jury：穿白色上衣灰色裤子的僵尸。

Vic：游戏中蹦蹦跳跳的向你投掷飞刀之类的敌人统称为 Vic。

Big Ebitan：可以爬墙的家伙！长得很像生化危机里面的甜食者。

Hugh：一种可以拿起任何东西当作武器的家伙！

Aztec：它们有很强健的肌肉，但是似乎并不聪明，总是喜欢拿着铁管之类的东西向你攻击。

Charles：大胖子僵尸！目标大！好打~

Commando zombies：由军人变成的僵尸，不是很好对付，很灵活。

Birds of Prey：通常都是三个一群，但是不难打，因为它们总是会在攻击你之前在天空盘旋好久。

Bats：有了霰弹枪，你还会害怕蝙蝠么？

Cockroaches：淡绿色的甲虫，在它们爬到你的脸上的时候，你还会有 3 秒左右的攻击时间，很好对付。

Worm：从一代开始就是"死亡之屋"中不可缺少的功勋演员！但是也很好对付。

流程攻略手册

Chapter 0 回忆 Reminiscence

一开始 Rogan 和 Taylor 正要穿过一个实验室，突然他们发现自己的同伴被后面的一个僵尸咬到了脖子，便停了下来。可是，这时他们已经被一群僵尸包围了，是该做些什么的时候了…… 图 01）



首先你将面对 5 个普通的僵尸，但是别因为它们的速度慢慢腾腾的就放慢你射击的速度。在它靠近你之前就猛击它们的头部，让它们早点投胎。之后转身，后面有 4 个 Kageos。这里有一段动画：Rogan 和 Taylor 检查了那具尸体，发现其他几个突击小队都已经没有了回应…… 图 02）



之后继续向前，发现前面拐弯处有一群僵尸，这些家伙会从很远的地方冲过来，它们的速度应该和刘易斯差不多，所以别浪费时间。在解决它们之后你会遇到 4 个 Vics，做掉它们的最佳时机就是在它们站起来之前。向前走，有 6 个 Ebitans，它们可以给你带来不少的积分，所以在击倒它们之后别吝惜多点几下自己的鼠标，能多打几下就是几下。下面，3 个 Vics 会从实验室的槽子那面跳过来，在它们还不能动之前先打死左面的两个，之后就可以慢慢悠悠的解决了。 图 03）



电梯那里有 2 个僵尸（双打为 3 个）从上面掉下来，打死它们之后你就能上电梯了。在电梯运行的过程中，会有两个僵尸从下面爬上来，你无需去追求一枪爆头，因为在它们爬上来之前，你开枪击中它们身上任意位置，它们都会掉下去。但是注意哦~假如你是 solo 的话，那么可要快点，否则你很有可能刚刚干掉一个，就已经被另一个一拳砸在脸上了。

乘升降机来到最上面，会有两个 Ebitans（双打为 3 个）藏在门后。当你走到屋子的中间的时候，一大群 Ebitans 从四面八方冲过来，在解决了这个不小的麻烦之后，镜头会向后转，三个坏蛋正向你冲过来，让它们躺下之后继续向前。下一扇门那里有 4 个僵尸（双打为 5 个）。 图 04）



Rogan 说他们已经找到他们要找的东西，但是就在这时他被袭击了，他倒地后睁开眼睛，看到了袭击他的人，但是只能看到他深色的裤子…… 图 05）



Chapter 1 追逐阴影 Chasing Shadows

Curien 看着自己躺在病床上的儿子说：我亲爱的 Daniel，不管医生怎么说，我都从来未曾放弃！很庆幸的是，我已经进入了一个被人遗忘的领域，而它将会帮助我让你恢复健康，拯救你的生命……

在 Rogan 发现了到底这里发生了什么事儿两周之后，Lisa 和 G 来到了 EFI……

G：我们已经与 Rogan 失去联系两周了，你准备好了么，Lisa？

Lisa：我向妈妈许诺过我会带他回家！咱们走吧，G！ 图 06）



在进入大门之前你需要选择从哪条路通过本关——前门或停车场。选择哪条路与爆机无关，停车场那边敌人比较少，但是前门这边可以得到更高的分数。

在你进入大门之后冲上来的第一波僵尸，你可以先把右面跑得最快的那位仁兄一枪爆头，然后再有条有理的解决掉其它的。在后面，有一些东西是可以给你带来不小的收获的：2 个僵尸和一个装有蓝色钱币的桶，不要错过！之后有 3 个僵尸从保安亭里冲出来，这之后你应该稍微警惕一点，当你看到右面有 Morris 出现的时候就开枪打，省得它自己到你面前来砸你，之后在左面还有一个 Morris，旁边的桶里面有一枚金币。 图 07）



在后面你会遇到两个 Charles fatsos（双打为 3 个），放倒它们之后，又有一大群僵尸为了自己的温饱问题从后面的废墟中冲上来。在它们冲上来之前，或是解决它们之后，总之给自己留点时间，注意一下周围，有个被一面墙挡住一部分的桶，打碎它！这里有一个蹦出来送你分数的青蛙哦~往前走，你会遇到很大一群僵尸，但是别担心，在你遇到前面的 1 个 Morris 之前，你应该还是可以搞定的！之后镜头向左转，这里有 1 个 Morris 和 2 个 Aztecs 要对付。下面在你转身的时候，发现自己的搭档被袭击，这是你的第一次增加生命值的机会。你唯一需要注意的僵尸就是离她最近的那两个，尽量将它们爆头，因为攻击身体会花费很长时间。之后，你的搭档安全的离开，你则需要解决剩下的僵尸。之后镜头左转，会有 3 只鸟，试着将其中的一只在它起飞前就打死，之后就是锻炼你射击精度的时候了，这里时间是大大的充足的，因为它们在攻击你之前总要在天上先盘旋好几圈。 图 08）



最终你将抵达走向前门的小路上。前面有两辆汽车，那里就是 BOSS 出现的地方。这里也有一个隐藏的桶，它就在左面汽车的后面，在镜头向前移动之前打碎它！这时，BOSS（Death）从地下蹦了出来…… 图 09）



Lisa：什么？一个保安？这肯定是在开玩笑！

BOSS 战：Death



这里没有什么困难的！你只需要不停的向它的头部射击，并且注意，在它抡棒子的时候，一定要打中它的头以避免它向你发动的攻击。当它的血减少后，它的脑袋会藏在棒子后面，不过大概就在它右面的肩膀附近，猛打那里就好了！在打昏 Death 之后，你独自走向在本关开始时选择的道路。 图 10）

分支 1：大门入口

一进门，就发现有一大群的僵尸冲上来，小心应付前面的 2 个 Morris，之后应该就没什么大的困难了。镜头向右转，会出现 3~4 个僵尸，不要太快的杀死它们，因为这儿有一个里面装有 2000 分青蛙的桶。下面 Death 将继续追逐你，使用咱们说过的老办法再次击昏它。

爬上梯子后，你会看到两个桶，第一个是空的，但是第二个可以增加生命点，你必须快速的击碎它，否则镜头将会移开。 图 11）



G：HEY，我们已经摆脱它了！

当你穿过拱形门之后，镜头转动，你发现已经有 3 个 Morris 简直近得可以贴到你的鼻子了！不过这



也对你的爆头战术有极大帮助。之后左转，一群僵尸向你冲来，其后，你将遇到 2 个 Aztecs。当你摆倒它们后，Death 会再次如期而至。

之后 Lisa 和 G 退到一个双面门前，却发现它无法打开……

G：这是条死路！

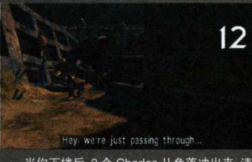
这时你需要杀出一条血路来到对面的电梯，并在这里将 Death 最终送到它母亲那儿去。

分支 2：停车场

一些僵尸从右面跳过来，解决掉它们之后，与 Death 来一次小游戏。接下来你会向左走，顺道儿收拾 4 个僵尸。先一枪解决右面第一个，然后瞄准后面那个扔桶的 Charles，之后就可以慢慢修理这里的僵尸兄弟们了。记住哦~在爬上楼梯离开这里之前先打碎左面的一个桶，里面有金币。

G：hey，我们逃过了！

刚往前没走两步，就会遇到 2 个乱扔东西的 Aztecs，向它们征收罚款后，会向左转下楼梯。这个楼梯的底部有 4 个僵尸，它们会很快的冲上来，用肩膀撞你，不过别急着将它们打死，因为这里也有两个桶，你可以从停车场的入口处的楼梯那里看到，慢慢的打僵尸以给自己机会去击碎后面那两个桶，因为里面是一个增加 HP 的道具。 图 12）



当你下楼后，3 个 Charles 从角落冲出来，清理这里之后，你还会幸会 2 个 Aztecs 和 3 个 axe-men。之后就是同 Death 的战斗了。

Lisa：G！它在你上面！小心！

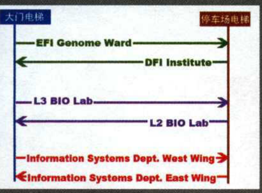
在这里是你在 Chapter 1 里与 Death 的最后一次战斗，打倒它后你们将来到电梯前。

G：Lisa，你还好么？

Lisa：是的，只是觉得有点震惊。我父亲总是要完成这样的任务么？

G：谁知道有多少次我与你父亲都是虎口脱险……

在你到达电梯后，你将必须选择下面 3 关的路径，这会直接影响到你的第 3 关和第 4 关的游戏。这张图显示了路径之间的关系。



例如，假设你是从大门入口处的电梯进入的，然后你选择 L3 Lab 为第二关，那么你的下一个目标将是 Info Systems 东侧和 DFI。当然，不管你怎样选择，这个章节的名称和动画都是相同的。而不管你怎么选择，Chapter 的顺序都是一样的，所以下面以默认顺序进行。

Chapter 2 困惑 Bewilderment

Curien 对病床上的 Daniel 晃动着手中的药瓶说：这就是拯救你的法宝！它将使生和死之间不再有任何差别！Daniel，你不必再为任何事情害怕，甚至是死亡……

分支 1：DFI Institute

一下楼就先解决 5 个 worms，进去后，搞掉 2 个僵尸和 1 个 Charles 组成的战斗小分队，然后还没转弯就看到房顶上的两个 Big Ebitan，还用说什么么？开枪啦！干掉它们后铁闸门会打开，里面冲出 3 个 Charles。然后向回走，2 个 Kageo 从会一个房间爬出来，刚把它们解决就从对面的房间杀出 2 个 Charles，1 个 Hugh 和 2 个 Jury。然后下楼梯进电梯，可是门还没关住，就有 4 个 Jury 来捣乱，送它们归西！来到楼下后，你的搭档会再次受到袭击，这次是 2 个僵尸和 2 个 Kageo，而那 2 个 Kageo 则是第一解决对象！帮助搭档解围之后，你会得到一个 Bonus 生命点。 图 13）



之后向右转，会有 4 个 Jury 从铁皮门下面爬过来，在它们站起来之前就解决它们！进入左手的房间，里面有 2 个 Hugh 手拿电脑显示器向你示威，在我们的强权政策下，它们屈服的睡下了。不过注意左面墙角的两个纸皮箱，里面有一个金币，捡到金币后，会有两个 Vic 驾到，干掉 Vic 后有 3 个僵尸从储物柜里面钻了出来，注意地上的那个小水桶，里面有金币！之后前行镜头右转，你会发现地上有 4 个 Kageo。进门，会有 4 个 Vic 从笼子里面跳出来，注意先解决那个在笼子里面的。小心在墙角的那个纸皮箱，里面有个加分青蛙哦~之后回头，6 条 worms 正等着你！然后镜头右转，1 个 Charles 和 2 个僵尸冲了过来，而们后面躲的就是 2 个 Vic…… 图 14）



出门左转，干掉墙顶的 3 个 Big Ebitan，注意尽头的那三个大桶，其中一个里面就是金币。进入靠左手的实验室，打死从玻璃槽里面跳出来的 5 个（双打为 6 个）Vic，并收拾地上的 6 个 worms。

一出门你的搭档就受到了僵尸的威胁！先解决右面的那 2 个，再狂轰乱炸一番得到一个 Bonus 生命点。时候进门的时候，就在你的右手有一群蝙蝠向你攻击，打它们的时候注意地上的纸箱，里面有个加分大青蛙！然后，两个 Vic 蹦蹦跳的从柜子顶上向你奔来，不想被它们 Kiss 的人请开枪！前行没几步，就有 1 个僵尸从左面偷袭你，小心！之后，是 4 个 Vic 和 2 个 Hugh 注意对面的木箱，里面有 Bonus Life）。还没等你喘口气，一个 Vic 就从天而降，谁知你在降服它的同时也看到了可怕的一幕，3 个 Charles 正在聚餐！既然你打扰了人家进食，人家自然会对你报复咯！ 图 15）



出门，先干掉墙顶的 3 个 Big Ebitan，之后通过一道铁皮门，Fool 就在里面等你呢！

分支 2：EFI Genome Ward

先干掉眼前那 2 个冒失的 Charles，然后前行，镜头会向右转，不急着打死眼前的僵尸，因为右前方的桶里面有一枚金币。之后左转，杀死 3 个 Kageo 和 1 个 Hugh 后一群蝙蝠向你飞了过来……还没向前走几步，头顶的通风管道里似乎就用动静，原来是 2 个 Vic！这里要注意，左面墙角的箱子里面有蓝色钱币哦！在不停的向蓝色钱币射击的同时，也要注意脚下刚刚赶到的 5 个 worm……谁知到地上的刚摆平，天上又来了问题，2 个 Big Ebitan 来凑热闹了。

然后进电梯下楼，谁知到现在僵尸都变聪明了，会坐电梯啦！里面有 4 个僵尸，下楼后又有 4 个！然后镜头左转，干掉墙顶的 2 个 Big Ebitan 后，你发现自己不争气的搭档又被围困了……一个生命点是作为救他命的回报。

之后前行右转，发现里面竟然是一个僵尸的聚餐会！这里能站着的一共有 5 个僵尸！地上还有 4 个 Kageo 在助阵！打死它们之后会有两个 Hugh 踢翻门板冲过来，而你身后就是另一个 Kageo，Kageo 的身后还有着强大的啦啦队，它们是有 3 个 Vic 组成的~这里注意哦~左面的箱子里面有一枚金币！打开面前的书架，里面什么都没有，只有 2 个胖嘟嘟的 Charles 和 1 个 Hugh，镜头再向左一转，2 个 Vic 蹦蹦跳跳的从书架上向你奔来……解决它们之后要小心，一个白衣 Vic 会突然跳出来向你攻击的！然后继续前行，准备出门的时候，左手有一群蝙蝠飞了过来，注意它们下面的木箱，里面有只加分青蛙。

之后一出门，你的搭档就被围攻，同样，成功救了他换来一个生命点。然后进入左面的房间，里面是 5 个 Vic（双打为 6 个），打死它们之后出门，就会发现有 3 个 Big Ebitan 徐徐向你逼近。解决它们后，再去照顾一下丛前面铁皮闸下面钻过来的仁兄们。之后进入右手的门，里面有 2 个正在玩刀子的小兄弟，好好教育它们之后，在你的左手边观测到一群 Worm，注意右前方的纸箱！里面有蓝色钱币噢~之后镜头左转，你看到的第一个箱子是空的，但是第二个里面有一枚金币！

然后你就能看到笼子里面关着的 3 个 Vic，放倒它们后，你的身后出现是 2 个拿着显示器示威的 Hugh，注意右面的纸箱，里面有一枚金币。出门前，有一群蝙蝠从通风口冲了出来，这还不算！还有两个 Vic 也在通风管里面，真不知道那个通风管是什么做的！之后出门右转，摆平 2 个 Charles，然后就能见到等待你多时的 Fool 了……

BOSS 战：Fool

Lisa：我们掉入陷阱了！



Fool 的弱点就在它的四只爪子上面。开始时它会缓慢的水平向左移动，暴露出它的右爪，这一部分比较简单，瞄准猛开枪就好了。但是不要因为它慢你就想当然的放慢速度，因为当你击中它的时候，它并不会停下很久，它会离你越来越近，最后一爪甩在你脸上。所以你要不停的攻击，直到这个爪子被你废掉！ 图 17）



下面就轮到右爪了，这时它移动的速度增加了不少，所以你击中目标的难度也就相应加大了，还有就是楼梯也很讨厌，它会阻挡你瞄准 Fool 射过去的子弹，小心应付。

当你把它右脚挂掉之后，它发现自己连"三脚猫"都没法装了，所以抓狂猛摇笼子，悬挂在笼子上面的尸体就掉了下来，留神不要被尸体砸到！快速射击！因为大多数的尸体都被前面的挡住了，所以你的眼睛会欺骗你说那是很少一点的障碍物。在这儿，你就是要把你的霰弹枪当机关枪用！

当屏幕再次转移到 Fool 身上的时候，它还是继续向右爬行，不过这次攻击的目标变成了左脚。和右爪一样，现在目标移动的还是很快，很不容易击中！但是这次它是手脚并用，它的左爪会比左脚好击中，所以一定要抓住机会！当你把它的四个爪子都废了之后，它就又再次抓狂，用尸体砸你，这次会比上次好打一些，因为你有经验了。

不过这还没完，真正恐怖的现在才开始！它会越过笼子跳过来用爪子攻击你！现在你的瞄准时间减少了很多！不过提醒一点，它没有跳起来的时候，它的身体也是攻击目标！狠狠的快快的扣动你的扳机吧！

Lisa：那么说，你曾经和父亲组织过 Curien，对么？

G：可是似乎有人正准备继续 Curiende 的幻想……

Chapter 3 感觉错乱 Sensory Chaos

Curien 自责的说：Daniel，难道我的研究已经扰乱了人类的道德观么？

分支 1：L2 BIO Plant

一开门就有 3 个僵尸冲了出来，解决他们后，3 个 Vic 从对面的房间跳了过来，然后是 3 个藤条，下一波又是 3 个僵尸。一个 Max 拿着电锯气势汹汹的从隔壁的房间冲了过来，你自然不会让它嚣张很久。里面的房间里有 2 个 Vic 和两个 Ebitan，注意第一个水槽旁边的小桶，里面有蓝色钱币。 图 18）



前行，会有一个僵尸与你亲密接触，而楼上则是 2 个 Hugh 企图用水桶砸你！刚把这里摆平，进入下一个房间，你的搭档就又被僵尸围困，不过这次注意，你不只可以因为营救他获得一个生命奖励，而且旁边的水桶里面还有一个送分青蛙！能力允许的话，是不应该错过的！然后又是 3 个藤条和 1 个 Max！小心应付！之后会进入那个破了一个洞的大门。 图 19）



这个房间比较有趣，一开门就有 2 个 Vic 在那儿扔飞刀，解决它们后，就是 2 个僵尸和排着队向前冲的 3 个 Vic，这可是得高分的好机会哦！之后镜头左转，要进入的下一个房间里面，有 Sun 在等你呢！

分支 2：L3 BIO Lab

一开门，就有 3 个 Vic 在那儿迎接你，进门，在右面有 2 个僵尸从墙那边跳过来助兴，注意右下角的两个箱子，里面有金币！然后就是 3 个藤条。就在你觉得无路可走的时候，一个 Max 用它的电锯破门而入，为你借决了一个大问题，而你给它的回报就是让它早点投胎。图 20）



你刚一进门，就发现这里就像一个丛林，打死 2 个企图从下面爬上来吻你脚丫的僵尸，后下楼，可是你发现刚才竟然漏了藏在楼上的 2 个 Hugh，不能让它们逃过惩罚！一转眼再看脚下，居然又有 5 个僵尸在那儿开会！注意下面的一个小桶，里面有金币。刚准备离开这个是非之地，3 个 Vic 又从上面跳了下来…… 图21）



进门后，注意正前方的桶，里面有个蓝色钱币！可是现在先别打开，后面还有机会。因为镜头马上会左转，3 个藤条向你袭击！搞定它们之后前行，打开那个有钱币的桶子，旁边是一群 cockroaches，先不理它们，对着那个蓝色钱币猛打一番赚足了分数再说！然后会有 2 个 Ebitan 从地下跳出来，是个赚分的好机会。进入左手的房间，会有 3 个 Ebitan 从雾气中冲出来，不过它们速度相对缓慢，不难对付~ 图 22）之后刚一进门你的搭档就会被僵尸包抄，帮他救回性命的回报就你得到 Bonus Life。然后上楼，解决 2 个准备向你扔桶的 Hugh 它们真没创意，老是这招儿……）。下面的房间里面，Sun 正在等着它的活体大餐……



BOSS 战：Sun



它的弱点就是树干上面的那些骷髅头 图 23）。开始时它还不会向你攻击，不要放弃这么大好的机会！将两梭子弹射向它吧！之后它会伸出触手向你进攻，小心应付。依次循环几个回合之后，它就开始用触手从四面八方向你攻击，不过这都是有规律的，它只有三种攻击方式：第一种就是从树干上直接伸出 3 只触手攻击；第二种是 3 只触手围绕树干从左面或是右面向你进攻，最后一种，也是最不好应付的一种就是从地下窜过来，对付第三种方法的最佳时机就是它从地下出来准备向你攻击的时候，把握时机！ 图 24）



下半场的战斗中，Sun 将用骷髅上面的那些大花来向你攻击，当你看到花瓣打开的时候，就把你无情的子弹射进去！然后观察它会怎样攻击你。如果是从花里面伸出大脸的话，一顿子弹大餐给它就好了！要注意 BOSS 红色的攻击槽，一定要把它打下去！要不然你就要被它 kiss 上咯~如果它是向天上吐出那种带刺的种子，那就简单了，朝天上开枪把种子打散就好。在这里，双打会让战斗简单很多。 图 25）



解决 Sun 后，一进另一个房间就遇到 4 个僵尸和 2 个 Vic，注意门边的那个桶，里面有加分道具。然后上楼，还是有 2 个 Hugh 准备用水桶砸你，你是不会让它得逞的！进入另一个房间，你的搭档又会被围困，帮助他得到一个生命点。之后再干掉 1 个 Max 和 2 个 Vic 注意它身边的大桶，里面有金币）。再进入另外一个房间，摆平里面的 Vic 后注意身后的纸箱，里面有金币。



Chapter 4 无限挑战 Ultimate Challenge

Curien：Daniel！这些基因将能改变未来！它就是具有魔法的命运之轮！！

分支 1：Information Systems Dept. West Wing

一开始先把 Death 打晕，然后转身干掉 1 个僵尸和 2 个 axe-men，再转身再把 Death 打晕，然后干掉 4 个 Aztec 和 4 个 Jury，之后是从墙洞里面钻过来的 2 个 commando zombies，最后转身，干掉 2 个 Jury，注意它们身后的桶，里面有金币。之后向左转，干掉 2 个 Vic 后，就是一群僵尸需要解决，然后右转就来到了天台，先干掉 3 只小鸟，之后是 3 个僵尸、1 个 Max 和 1 个 Big Ebitan。然后你的搭档会受到攻击，注意后面的大桶，里面有青蛙！

一进到那个类似于变电站的房间，你就受到了 3 个 commando zombies 的攻击，不过显然你也不是那么好对付的。在它们躺下之后，2 个 Vic 又来凑热闹~之后就是 Death 了，干掉它之后乘电梯下楼，不过发现电梯已经"尸满为患"，做完大扫除之后下楼。楼下有 2 个 Vic，左转有 2 个 Aztec 和一个 Kageo。之后 Death 赶来助兴，在你给它上了一堂子弹课之，后它低头悔悟了，这时你要注意前方的两个桶，其中一个里面有金币！ 图 26）









接下来得节目里，会有 2 个 Vic 从下面窜过来，解决它们后，你的搭档又会再次被攻击！注意左前方离你最远的那个桶，里面有蓝色钱币！不过现在先救他的命要紧，之后再打 3 个僵尸的时候还会有机会！上楼，解决 2 个 commando zombies 后就会遇到死不悔改的 Death。

解决它后你会要钻过一道窄门，小心上面的 Big Ebitan。然后再解决 3 只小鸟和 5 个僵尸，过桥！在桥上解决 5 个 Aztec，这里一定要注意桥的尽头，那里有一个会动的像一个小机器人一样的东西，向它开枪，送很多分哦！ 图 27）



之后一进门，你就看到 2 个活蹦乱跳的 Vic 和它们后面声势浩大的、由 5 个 Aztec 组成的声援团！再往前走，还没等你喘口气就有 3 个 commando zombies 从另一面钻了过来。上楼，干掉 3 个 Aztec 后就是与 Death 君的最终对决了！

分支 2：Information Systems Dept. East Wing

一开始先把 Death 打晕，然后转身干掉 1 个僵尸和 2 个 axe-men，再转身再把 Death 打晕，然后再干掉 4 个 Aztec 和 4 个 Jury，之后是从墙洞里面钻过来的 2 个 commando zombies，在它们站起来之前就应该解决掉它们，否则后患无穷。而你的背后现在就是 1 个 axe-men，乓~一枪爆头，决不含糊！之后再解决 2 个拿着电棍的 Vic、3 个 Aztec 和 1 个 Max 之后，你来到了两幢建筑物向交接的桥上，左面是 2 个 commando zombies，注意它们身后的大桶，里面有金币。转身再打死 2 个 Jury 后，你发现 Death 正从下面的通道追上来……然后搞定桥另一边的 3 只鸟，注意旁边的小水桶，里面有金币！然后，在你准备钻过去的门上面有 1 个 Big Ebitan。进门后摆平 Aztec，就看见 Death 气势汹汹的破墙而入…… 图 28）



在击昏它两次之后，你会遇到 1 个 Max，打死它之后是 2 个 Aztec 和 2 个 Vic，虽然说敌人总是如潮水般涌来，但这都不算什么，最让人觉得可笑的就是搭档又被僵尸劫持了……这次右面的那位是首要需要解决的！之后解决 1 个 Vic 就能向左转了，注意看走廊尽头的那两个桶子，里面有 Life Up 哦~不过在这之前，最好先解决左面隔档里面的 3 个 Hugh，它们后面的桶里面有送分青蛙。接下来扭脸打死从下面钻过来的 3 个 commando zombies 后再向前走，前面有 2 个 Hugh 和 2 个 Vic，全部做掉后，再不紧不慢的捡起那个 Life Up。 图 29）

之后镜头向左转，有 3 个僵尸在那里，右面的桶里面有一枚金币。再打死 1 个 Max 后，你会随着升降机来到一个类似于变电站的地方，一上去先搞定 4 个僵尸和 2 个 Vic，然后再把 Death 打昏两次，就能来到一座桥上。 图 30）





在桥上注意你右面的那个突袭你的僵尸，然后是墙上的 Big Ebitan，在这之后你的搭档又……你拿 Bonus Life 的机会来了~注意背后的那两个桶，其中一个里面有青蛙！之后解决两个 commando zombie 进入建筑，解决两个 Vic 后就发现 Death 又穿墙而来！弱点还是头部！不过要注意在它穿墙的时候快速上弹哦！然后再在它的追击下，将它打昏 3 次，就能最终解决这个缠人的坏蛋了！

BOSS 战：Death

这家伙是一点长进都没有，打法就像前面一样，照着脑袋猛轰就好了！不过现在他穿墙的时候，你一定要把握好时机！否则你的子弹是很难打到它的！再有就是在战斗的间隙会有不少僵尸在你背后为 Death 助阵，所以在 Death 晕倒的时候一定要快速上弹！

Chapter 5 命运之轮 Wheel of Fate

谣传这关有一个充满 Bonus LifeUp 的房间，可是我爆机了十几次了也没有找到触发条件，有兴趣的朋友可以多试试！

一开门你就必须先面对 4 个僵尸和 3 个 commando zombie，之后是 3 个 Ebitan、1 个 Big Ebitan 和 1 个 Vic，然后乘电梯上楼，电梯门一开就是 5 个僵尸！小心应付，因为左面的僵尸离你很近！在大厅里面，有 3 个 Kageo 和 3 个 Vic 会从玻璃槽里面跳出来，不过这并不能构成多大的威胁，需要注意的是后面一波由 2 个僵尸组成的觅食小队。 图 31）



进门后，有 3 个 commando zombie 和 5 个 Ebitan 傻乎乎的冲过来。解决它们之后小心墙顶的两个 Big Ebitan，进门就能看到 Rogan 了。不过他现在受了伤，G 决定留下照顾他，而 Daniel 则会跟你一起去面对共同的敌人。

出门后先解决 4 个僵尸，然后回头打死 3 个 Vic。这时你会遇到一个很强的 commando zombie，它的战斗能力非同一般！小心~不管它是否倒下，你都要在弹夹里面有子弹的情况下猛烈向它开火，不要心软！ 图 32）



这之后是 4 个 Vic，不难对付，只要你能保持射击速度。然后是 2 个 Ebitan 和 6 个 Kageo。在你准备上电梯的时候，有两个 commando zombie 从上面跳了下来，这次是普通的，不必害怕！不过在电梯运行的过程中，还是会有 2 个僵尸要爬上来搭顺风车，跟游戏刚刚开始的时候一样！对准它们俩中间快速开一枪就好了。然后你就能进入机械室了。里面有一群 Ebitan 和 2 个 commando zombie，打 commando zombie 的时候注意，后面的桶里面有 Bonus Life。这之后，就是面对 Curien 的最终一战了！

BOSS 战：Wheel of Fate



注意！它的弱点就是它胸前的那块圆牌！虽然很小，但是你拿的是霰弹枪，击中它不成问题！一开始它会用自己的命运之轮向你攻击，或者将闪电抛向你。虽然它是最终的 BOSS，但是我觉得难度其实并不很大，对于它没什么好讲的，操起霰弹枪瞄准它的胸牌猛打就好了！

ending 结局

游戏的结局与你的分数和救出搭档的次数没什么干系，它是跟你的游戏路线紧密相关的。

Curien 的身体开始破碎，它自言自语地说着 难道这就是你们人类所需要的世界么？Daniel，你是需要我的！"可是 Daniel 和 Lisa 并不理会它的那些言语，直接将它送入了地狱……

G 帮助 Rogan 走出了工厂，他们谈论着未来，G 开玩笑地说 Lisa 已经越来越像 Rogan 了，Rogan 惊奇的看着 G，说 你到底想说什么……" 图 34）

What are you talking about?

结局分支 1

路线：Entrence→EFI Genome Ward→L2 BIO Plant→Information System Dept West Wing-Daniel 和 Lisa 也走出了工厂，可是突然 Daniel 停了下来，Lisa 一回头发现 Daniel 已经变成了僵尸……

结局分支 2

分数很低的时候触发此结局。Daniel 和 Lisa 也走出工厂，离开了这个梦魇之地，可是就在两人离开后，一个谜一般的男人走了出来，捡起了地上装有病毒的容器……

结局分支 3

普通结局路线不定。Daniel 和 Lisa 也走出工厂，Daniel 向 Lisa 许诺他会帮助人类实现很多从未实现的理想。

结局分支 4

路线：Entrance→EFI Genome Ward→Information System Dept. West Wing→L2 BIO Plant 一只聪明绝顶的无驾驶执照的僵尸将他们的车开走了…… 让我回想起了 鬼屋魔影》的一个结局）■

兄弟连
Brothers in Arms: Road to Hill 30

以任何文本编辑程序（如记事本程序Notepad.exe）打开游戏安装目录system子目录中的bia.ini文件，找到[Engine.GameInfo]这一段，在其中添加如下一行字符串：

bCheatsEnabled=True

找到[Engine.Console]这一段，将其后面的一行ConsoleKey=0改为如下一行字符串：

ConsoleKey=192

保存此文件并进入游戏，在游戏中即可按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god	刀枪不入模式
fly	飞行模式
ghost	穿墙模式
walk	正常行走模式
oldmovie	老电影（黑白）模式开关
allweapons	获得所有武器（限当前关卡可用武器）
allammo	获得额外弹药
loaded	获得所有物品
unloaded	移除所有物品
killall	消灭所有目标
supersquad	超级战队模式（全队抗伤害度增强）
avatar	超级战士模式（主角抗伤害度增强）
loadspmap X	直接进入指定地图名称X的游戏关卡
summon X	生成指定名称X的事物
invisible #	隐身模式开关（#=1开/0关）
blindai #	人工智能失明状态开关（#=1开/0关）
deafai #	人工智能耳聋状态开关（#=1开/0关）
blindenemies #	敌人失明状态开关（#=1开/0关）
deafenemies #	敌人耳聋状态开关（#=1开/0关）

以下为功能未明代码：

lightperiod
lightcone
getfirstmission
pawnanimextra
soundocclusion
smiteevil

正常游戏方式下达成指定条件也可获得隐藏内容：老电影模式：完成简单难度设定下的游戏任务；无尽弹药模式：完成正常难度设定下的游戏任务；真实模式：完成困难难度设定下的游戏任务；超级战队模式：完成真实难度设定下的游戏任务。

【测试：有效 PAGAN 提供 A】



战事：直接行动
Act of War: Direct Action

在游戏的单人模式中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

fortknox	获得1000元
keyholemaster	地图全开
yeepeekaye	在指定地点投放超级核弹
ineedalltechnos	无尽的金钱且科技树全部开放

【测试：NA PAGAN 提供 A】

越战英豪
Men of Valor

游戏中按【Tab】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

dinkydau	刀枪不入模式
mad minute	获得所有武器弹药（限当前关卡可用的）

【测试：有效 PAGAN 提供 A】



星球大战：共和国突击队
Star Wars: Republic Commando

游戏中按【~】键后输入下列代码获得相应功能：

TheMatulaakLives	刀枪不入模式开关
PlayersOnly	冻结（除玩家角色）模式开关
Fly	飞行模式
Ghost	穿墙模式
Walk	正常行走模式
Fierfek	弹药全满
AllWeapons	获得所有武器
Loaded	获得所有武器及弹药全满
Lamasu	开放所有关卡
Darman	跳过当前关卡
SmiteEvil	消灭可见范围内的所有敌人
KillPawns	消灭可见范围内的所有单位



KillAll X	消灭指定级别X的所有单位
HOG	对目标造成1000000点伤害
Slomo #	设置游戏运行速度指数（#≤1）
SetJumpZ #	设置跳跃高度指数#
SetGravity #	设置引力指数#
SetSpeed #	设置动作速度指数#
FreezeFrame #	#秒延迟后冻结游戏
ChangeSize #	设置角色尺寸指数#
BlindAI #	人工智能失明状态开关（#=1开/0关）
DeafAI #	人工智能耳聋状态开关（#=1开/0关）
BlindEnemies #	敌人失明状态开关（#=1开/0关）
DeafEnemies #	敌人耳聋状态开关（#=1开/0关）
Invisible #	隐身模式开关（#=1开/0关）
BehindView #	第三人称视角开关（#=1开/0关）
FreeCamera #	自由视角开关（#=1开/0关）
LockCamera	锁定视角在当前位置
ViewSelf	重置视角至玩家角色
ViewPlayer X	切换视角至指定名称X的角色
ViewBot	轮换至机器人（队员）的视角
Teleport	传送至指标所在位置
Stat FPS	画面帧速率显示开关
Stat Net	网络状态显示开关
Stat Mem	内存状态显示开关
Stat Game	游戏状态显示开关
ToggleFullScreen	全屏/窗口模式切换
Suicide	自杀
Exit	退出游戏
Quit	退出游戏

【测试：有效 PAGAN 提供 A】

二战装甲兵Ⅱ
World War 2: Panzer Claws 2

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（输入成功会有提示文字）：

I'mCheater	激活秘技模式
Ups...	毁损敌人的建筑物
EagleEye	地图全开
ByeBye	摧毁选定的目标
HastaLaVistaBaby	消灭所有单位
GoToHell	消灭所有敌方单位
MoneyMoneyMoney #	获得指定数量#的金钱
StrongMan	治愈所有选定的单位

【测试：有效 PAGAN 提供 A】



惩罚者
The Punisher

进入游戏中的Extras\Cheats菜单画面，点Unlock Skin选项，输入下列代码并回车开启相应的装束：

CEILINGFAN	获得2000主题装束
WOODCHIPPER	获得1990主题装束
NAILGUN	获得1980主题装束

【测试：有效 PAGAN 提供 B】



模拟人生Ⅱ大学生活
The Sims 2: UniversityCommando

游戏中按【Ctrl】+【Shift】+【C】进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

Motherlode	获得50000元
Kaching	获得1000元
Help	列出常用秘技代码
Exit	关闭调试窗口
Expand	放大调试窗口
boolProp snapObjectsToGrid X	目标对齐/不对齐框格模式开关（X=true开/false关）
Moveobjects X	目标随意移动模式开关（X=on开/off关）
Aging X	模拟市民长生不老模式开关（X=on开/off关）
StretchSkeleton	改变模拟市民的身高
Vsync X	图像垂直同步开关（X=on开/off关）
faceBlendLimits X	面部无限延伸开关（X=on开/off关）
deleteAllCharacters	删除所有游戏角色
TerrainType X	地形选择（X=desert荒漠/temperate温带）
boolProp simShadows (X)	图像阴影开关（X=True开/False关）
boolprop displayNeighborhoodFlora (X)	植物显示开关（X=True开/False关）
boolprop displayNeighborhoodRoads (X)	道路显示开关（X=True开/False关）

【测试：NA PAGAN 提供 A】

〖测试：有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试：NA〗未经编辑部测试





阿拉西司国家地理报告

《星际 OnLine》9大行星战区分析一

报告人 / 网先队·[残酷天使]

尊敬的“星际”指挥官们：

千年以来，地球共和国一直是银河系联盟的唯一统治力量，其政策体现了极大的好战性。直到有一天，一支远征军被派遣出发，穿越一个宇宙虫洞对一个新被发现的宇宙区域——阿拉西司进行殖民。远征期间，远征军在新星球表面的不同区域建立起三个主基地，通过这些基地，不断地拓展殖民地。在接下来的日子里，无数的殖民点在阿拉西司一一建立起来。

阿拉西司是一个相对独立的宇宙区域，在这个区域内，人类远征队一共建立起9个大大小小的殖民点。这9个殖民点分别坐落在9个不同的行星上面，它们分别被取名为阿摩斯、希尔汗、伊塞汉德、保斯米尔、希索、福赛拉、索沙、和新、塞瑞圣。每个殖民点都通过连接线相连。根据虫洞消失前从远征队传回的资料，我们得以归纳出养育了阿拉西司各个殖民点的地理资料，在此向各位“星际”指挥官报告，希望大家能从此获得更多有益于探索的信息。



阿摩斯

阿摩斯地处瓦努主权国的咽喉，星球上的图玛斯科技工厂是离瓦努主权国最近的工厂。这个星球通过连接线，向12点方向连接星球希尔汗，向3点方向连接星球塞瑞圣，向4点方向连接星球伊赛汗德，并且还连接地下洞穴歌德斯坎。很明显，阿摩斯是瓦努主权国的最后一道防线，也是瓦努重兵囤积之地。阿摩斯就是瓦努主权国的一扇厚实的大门，它忠诚的守护着这个崇拜外星科技的新兴国家。

阿摩斯是一个被稠密大气包围的可居住的星球，大气的稠密程度使这个星球有一点原恒星的感觉。大气中透露着太阳般的光芒，使阿摩斯保持着令人可以承受的温度。阿摩斯星球表明有着较为浓厚的植被生长，绿色是这个星球大陆的主色调。这个星球上的大陆较为狭长，基本呈丘陵地势分布，在大陆中间有一小段海拔较高的山坡。由于这里气候宜人，所以在最初这里被用作军官们的休息地。在叛乱发生之前，新联盟和瓦努主权国的首脑经常在这个大陆进行秘密的会谈，商定各自的建国计划。

阿摩斯的大陆上一共有12座战斗基地，分别是4座生化试验基地（从北向南依次是纳萨、奥斯、柯依和依柯纳）、2座信号转发站（桑格瑞和瓦卡）、2座连接工厂（奎木和希坦）、1座空投中心（泽邦）和3座科技工厂（从北向南依次是图玛斯、米卡拉和黑欧卡）。

瓦卡信号转发站作为阿摩斯基地群的首都工厂拥有能量罩的保护，且只有在希坦连接工厂、奎木连接工厂、桑格瑞信号转发站和米卡拉科技工厂4座工厂中的至少3座沦陷后，能量罩才会消失。在这些战斗基地中间分布着4个广播传送门，除去O4的广播传送门连接着瓦努主权国的庇护所之外，其他3座传送门连接着其他三个星球大陆。位于E17区的广播传送门连接着伊柯纳生化试验基地，位于H12区的广播传送门连接着纳萨生化试验基地，而位于M9区的广播传送门则连接着奥斯生化试验基地。另外，伊科纳生化试验基地还连接着地下洞穴歌德斯坎。

12座战斗基地松散的分成南北2个集群，而首都瓦卡则起着连接这2个集群的作用。除去瓦卡的连接，希坦和奎木，奥斯和米卡拉也都有连接线。这些连接线又使这2个基地集群紧密依靠，相互依存。

就象上面说的那样，要想打阿摩斯大陆的主意，就必须做好在生化试验基地作战的充分准备。生化试验基地能够提供快速的重生，因此在基地内巷战对持是十分不利于进攻方的，而且鉴于瓦努主权国的重武“鞭打





者"是防守通道的能手，闪电占领就几乎成为唯一的解决方法了！那么，应该先从哪个传送门出来，进攻哪个生化试验基地呢？

传统的进攻路线是从E17区的广播传送门开始，首先进攻伊科纳生化试验基地。在攻下伊科纳之后，进攻部队就面临2种进攻选择（当然要是兵力充足的话，也可以选择同时进攻）——要么进攻希坦连接工厂，要么进攻黑欧卡科技工厂。一般来说，大家都会集中兵力进攻黑欧卡科技工厂，因为要获得重载具的支持就必须拥有科技工厂的连接，但防守方同样也会把防守重点放在科技工厂。由于另一个连接线上的希坦连接工厂是最容易防守的工厂，而且希坦还能同时从奎木、瓦卡和米卡拉获得连接线的支持，这样也会导致防守方的兵力配置重点在科技工厂。因此，从这条路线进攻的最难点就是在攻下伊科纳之后如何一鼓作气拿下黑欧卡科技工厂。拿下了这个科技工厂，重型载具就得到了补充，部队的野外作战能力得到保障，从而才能继续向阿摩斯的纵深推进。

最为凶险，但是同时又最为大胆的进攻路线，是从H12区的广播传送门出来，首先进攻纳萨生化试验基地。看起来好像一样——在攻下纳萨之后，进攻方也面临2条进攻路线，要么打图玛斯科技工厂，要么打奎木连接工厂。但是不用小看了这个图玛斯科技工厂，它可是始终连接瓦努主权国庇护所的重中之重。虽说拿下了图玛斯，就好像是将一把尖刀刺进了瓦努主权国的心脏，但是这刀又能插多久呢？图玛斯可以直接获得从瓦努主权国出来的军队支持，而瓦努军也势必猛烈反攻，进攻方必然陷入不必要的苦战，丧失优势。这条路线应该是最危险的，也不容易成功的。然而兵无定势，走这条路线说不定也能获得出其不意的效果。

第3条路线，从M9区的广播传送门出来，进攻奥斯生化试验基地。攻下生化试验基地之后，可以选择先进攻南部集群的米卡拉科技工厂，或是先进攻北部集群的泽邦空投中心。进攻科技工厂可以获得重载具的支持，但是米卡拉距离较远，而且中途进攻部队得先穿越一座桥。拿下一座桥的难度可不小于拿下一个工厂——须知瓦努主权国最善于水战和野外游击战，一个不小心，进攻部队就会在桥那里损失掉所有的载具。如果进攻泽邦，虽然看似短时间内无法获得重载具的补充，但却获得了大型的运输载具，一下子具有长距离奔袭的能力。阿摩斯大陆上只有一座空投中心，进攻方获得了控制权就意味着瓦努主权国失去了，此消彼长，战略意义可不是一般的大。

阿摩斯大陆的争夺从3国大战伊始就始终没有平息过，但是到现在，这个大陆的控制权还是牢牢的掌握在瓦努主权国的手里，完全由于其对瓦努主权国来说至关重要的战略地位。





希尔汉

希尔汉星球具有非常奇特的连接线，它既连接着地球共和国的大门福赛拉，又连接着瓦努主权国的屏障阿摩斯，导致这2个国家的军队经常在这个星球大陆展开大战。这个星球还连接着希索和地下洞穴拜楼斯。在这个星球上，似乎地球共和国的军队更胜一筹，他们比瓦努主权国的军队更具攻势。

希尔汉星球大陆的环境十分恶劣，整个世界风暴肆虐，大陆上几乎没有晴好天气，强烈的火山活动引发着一连串令人难以想象的强烈风暴。这个大陆的中心是巨型的火山口，整个大陆的首都工厂就位于火山口之中，还有着致命的熔岩浆散布，十分难于进攻。而在自然条件如此恶劣的希尔汉大陆，却曾经计划安设发射器柱，用来通过虫洞传送门传送能量和扩大与其他星球的连接——可惜的是，这个计划后来被破坏了。

希尔汉大陆上一共坐落着14座战斗基地，依次是3座科技工厂（从东到西依次是塔纳、卡芮哈和那芮）、3座连接工厂（从东到西依次是维克、拉柯和奥若）、4座生化试验基地（从北到南依次是提欧、埃瓦、阿克瓦和庄克露）、3座信号转发站（从北到南依次是玛塔、佩力和瑞华）和1座空投中心（西那空投中心）。



奥若连接工厂作为首都工厂，不但拥有保护罩，而且还坐落在火山口之中。守护在奥若四周的战斗基地依次是玛塔信号转发站、那芮科技工厂、佩力信号转发站和阿可瓦生化试验基地。与其他星球大陆一致，这个大陆上也有3座广播传送门散布——位于D3区的广播传送门连接着唯克连接工厂、位于D17区的广播传送门连接着瑞华信号转发站、以及连接着埃瓦生华试验基地的Q12区广播传送门。另外埃瓦还连接着地下洞穴拜楼斯。由于连接广播传送门的工厂分属三个不同类型的工厂，而且这个星球大陆地形较为复杂多变，使得进入这个星球大陆作战的战略特点大为不同，只有充分考虑到不同的地形条件，才能作出相应的军事策略部署。

希尔汉星球大陆在其周边是较为平坦和绿色的道路，甚至还有一些小型的河流穿插其中。这样的地形条件使得机械化部队得以畅通无阻的高速行进。而在大陆中心的火山口，地形环境一下子就变得十分恶劣，高大且无法穿越的山峰（甚至某些山峰连飞行器也无法飞跃）、狭窄崎岖的山路、复杂恶劣的地面结构，使得机械化部队行进十分困难。而在这种情况下，步兵单位行进却相对容易和简单。火山口里面的首都工厂和首都工厂周围的守护工厂道路一一相连，使得防守起来更加简单和得法。在这种地理条件下作战，单兵素质更为重要。要夺取希尔汉大陆的控制权，就得想法突破火山口里面的要塞式的防御体系。

D3区的广播传送门连接着唯克连接工厂，这2点之间不但路途遥远，而且其间还有水域相隔，再加上连接工厂从来都是最难被攻下的工厂，使得从这个传送门开始进攻的部队一开始就面临较为严峻的防守。最适合从这里开始发动进攻的部队多是瓦努主权国的部队，瓦努的主战坦克善于穿越水域，而瓦努的士兵也是十分精于突袭作战。所以从这里进攻，瓦努主权国显然比其他2个国家更加具有优势。攻下唯克之后，前途



似乎一片光明，此时 3 个连接都连接着科技工厂，连做选择的必要好像都没有了。是从 2 侧的塔纳或卡芮哈通过，绕到火山口正面进攻，还是直接走小路偷袭那芮科技工厂？那就必须根据战时的局势做判断了。但是，要记住的是，看起来最快捷的道路往往却是最难以到达目的地的。

如果从 D17 区的广播传送门出来，进攻瑞华信号转发站，然后再进攻塔纳科技工厂的话，看起来似乎是一个十分可行的计划。这条路线只比前条路线晚一步得到科技工厂，却能避免被 3 个科技工厂的兵力夹击。看起来很美!但是，只要我们仔细观察地形，就会发现，近在指尺的庄克露生化试验基地是这条进攻路线的隐患所在。庄克露生化试验基地位于瑞化北面一点，具备极为有利的攻击地势。只要在庄克露生化试验基地门口准备一架天空卫士，瑞化周围就绝对无法升空任何一架战斗飞行器。而且，庄克露的基地炮塔可以随意攻击到瑞化基地里任何地表，随意几架坦克的火力就能让瑞化地表无法存在任何生物。总而言之，在庄克露只要有少量守军和炮火，就能完全狙击从瑞华出来的所有部队。所以，除非拥有绝对把握，最好不要从这个传送门发动任何攻势。

位于 Q12 区的广播传送门连接着埃瓦生化试验基地，而拉柯连接工厂，玛塔信号转发站和阿可瓦生化试验基地则连接着埃瓦。沿这条路线发动的攻势并不能很快蔓延到科技工厂，使得依照这条路线进攻的军队必须要做好长时间得不到重型载具支援的准备。但是鉴于地球军队出色的单兵作战素质和希尔汉火山中心复杂而不利于机械化部队作战的地形，使得地球共和国的军队反而能在没有科技工厂的情况下发挥出巨大的作战能力。因此，在拿下埃瓦后，迅速进攻玛塔和阿可瓦以进入火山中心地带作战，几乎成了每个在这个大陆上指挥的地球共和国指挥官的共识。

不过诸位，切记希尔汉大陆如此恶劣的气候条件和火山中心严密的防御体系，使得它成为最难攻陷的星球大陆之一。



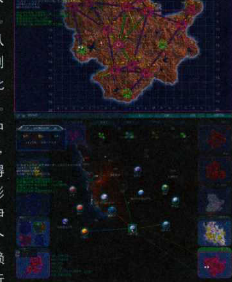
伊赛汉德

伊赛汉德行星是一个在战略上十分敏感的星球，它不但连接着瓦努主权国的最后防线阿摩斯星球，还连接着这个星系最远端的伊斯米尔星球。另外伊赛汉德还连接着奇特的星球奥斯汉和苏派地下洞穴。因此，实际上这个星球长时间都在瓦努主权国的控制之下。当然，地球共和国和新联盟的军队也曾经一度攻入这个星球。

伊赛汉德最大的特点在于这个星球高海拔地区经常爆发沙暴，沙暴使星球表面覆盖着一层光晕，同时给星球表面带来持续的降雨。由于持续的沙暴影响，这个星球大陆的主色调是泥土的黄色。大陆表面的道路十分崎岖，使得各个基地之间的行驶距离加长。传说第一个得到永生的人首先出现在伊赛汉德大陆，这个人推翻了地球人信仰千年的进化论，现在被新联盟拥护为始祖。

伊赛汉德大陆上一共有 12 个战斗基地，分别是 4 座科技工厂（从西到东依次是巴力、马杜克、吉瑞和酷纱）、1 座空投中心（俄肯空投中心）、4 座生化试验基地（从西到东依次是黛巩、汉史、查帕和拉何）、2 座连接工厂（瑞克拉和尼特）和首都工厂英卡多信号转发站。除非占领了俄肯空投中心、汉史生化试验基地、瑞克拉连接工厂和尼特连接工厂中的 3 座，首都工厂英卡多的能量罩才会消失。由于这 4 座工厂里面包含着这个大陆唯一的 2 座连接工厂，导致首都工厂很难被攻下。

在这 12 座战斗基地中间，分布着 3 座广播传送门——位于 D12 区的广播传送门连接着巴力科技工厂，连接着吉瑞科技工厂的广播传送门树立在 L3 区，J18 区的广播传送门则连接着查帕生化试验基地。另外，汉史生化试验基地还连接着地下洞穴苏派。2 种不同类型的工厂连接着传送门并不代表要进入这个大陆只需要考虑 2 种不同的进攻策略。事实上，要想在伊赛汉德顺利作战，天气和地理因素才是最值得关注的。



由于伊赛汉德与阿摩斯星球的连接线，不管其他 2 国军队承不承认，瓦努主权国的军队在这个大陆上停留的时间都是最为长久的。当然，这并不是说其他 2 国的军队在这个星球大陆上很难取得控制权，只是瓦努主权国的军队能够比较快捷的支援到这个星球大陆来。首都工厂四周连接的 4 座工厂中有 2 座都是最难攻下的连接工厂，再加上这个星球崎岖的道路，使得首都工厂周围的战斗胜利直接影响着这个星球大陆的归属问题。伊赛汉德大陆道路崎岖，导致在这个大陆上步兵对于运输工具的依赖十分严重，所以在这个大陆上进行军事行动，运输车辆和优秀的驾驶员是必不可少的。

进入这个星球大陆的进攻路线可以根据情况分为 3 种。这其中最为有利的进攻路线就是从 L3 区的广播传送门出来，向目标工厂吉瑞科技工厂进攻。攻下吉瑞之后，就面对汉史生化试验基地和瑞克拉连接工厂。一旦这 3 座连接紧密的工厂都被拿下了，在这个星球大陆的军事行动的保障也就有了。而且由于汉史和瑞卡拉拥有与首都工厂英卡多的连接线，部队还能够马上参与到首都工厂的争夺之中来。另外，由于其他工厂离这 3 座工厂的距离都较为遥远，使得进攻部队有足够的时间来休整和布防。这也有利于等待后继支援部队的到来。然而，这种进攻路线也有其弊端，最明显的就是其连接线众多，很容易遭遇到防守部队的多面夹击。再就是离首都工厂英卡多过于遥远，容易与后方工厂的增援失去联系，一个不小



心，部队就被分成2截，进退不得。

D12区的广播传送门也连接着一个科技工厂——酷纱。这条进攻路线就不会面临防守部队多路夹击的局面，且酷纱科技工厂也能补充重型载具。但是，广播传送门离第一个目标工厂酷纱距离不够接近，使得进攻的第一步需要攻击部队很小心的掩饰攻击目的。否则，整个进攻部队很可能还在进行中就遭遇防守军队的空中打击。虽然空中打击不至于使得整个攻势完全停滞，但缓慢的攻势如果演化成攻防对持，显然在这个大陆上还没有任何工厂的攻击方是吃了大亏的。因此，这条进攻路线的最关键一点就是初期的隐蔽和快速的行动。

最后一条进攻路线，是从J18区的广播传送门出来，攻击查帕生化试验基地。这个进攻路线也是要在初期建立起3座工厂的铁三角防御体系。同样因为酷纱科技工厂的遥远，使得这条路线受到守军多面夹击的时间大大延长。当然，时间就是一切，只要攻击方抓住这个时间差，迅速有力的行动和进攻，夹击的局面也是不容易出现的。选择这条进攻路线，关键就在与不能在第一时间拿下科技工厂。进攻部队必须在拿下查帕生化试验基地后才能攻下马杜克科技工厂。

所谓兵势不定，没有万全的攻击策略，也没有万全的防御方式。总的来说，伊赛汉德属于较容易进入，但却很难拿下的星球大陆。






位于海洋中间的小岛，使得小岛的争夺在这个大陆上尤为重要，三座连接这个小岛的桥梁更是兵家必争之地，特别是维德连接工厂到菲尔信号转发站的那座桥梁，更是重中之重。

鉴于索沙离新联盟庇护所更为接近，所以从索沙广播传送门出来的一般是新联盟的军队。他们进入这个大陆所面临的首要问题是攻下瑞安生化试验基地。在拿下瑞安之后，选择就很明显了，要么攻击伽勒科技工厂，要么攻击科希尔信号转发站。对于新联盟这样一个严重依靠科技工厂的国家来说，伽勒自然是首当其冲。因为如果首先尽全力打科希尔的话，新联盟至少还要拿下一个基地才能得到先驱者主战坦克的补充，这对于一个在地面推进主要依靠主战坦克的国家来说，无疑是巨大的挑战。

而地球共和国的军队，从M11区的广播传送门出击的几率是最高的。他们的首要目标自然是纳特信号转发站。在拿下纳特之后，稍微有点理智的指挥官也会指挥他的军队立即向浩海科技工厂进攻了。拿下浩海之后的好处不单单是拥有了重型载具的补充，而且还能立即进攻维德连接工厂，并向小岛进发了。而如果向北进攻，打下玛尼生化试验基地，则进入两难境地——是强攻依撒首都科技工厂，还是进攻遥远的德高科技工厂？毫无疑问，这2种选择都是充满挑战的。不过，进攻维德连接工厂也有着难以解决的问题，因为往往进攻维德的军队在还没准备好进攻小岛或者正在桥上于守军对持时，就与从另一条道路上过来的第三国军队交战，使得维德工厂外往往成为三军混战的混乱局面。

从D5区的依赛汗德传送门出击，并不是哪个国家的单独权力。这条进攻路线，第一个攻击目标就是这个大陆上唯一的空投中心安德瓦里空投中心。拿下安德瓦里后，进攻部队也能马上得到重载具的支持，因为德高科技工厂就近在眼前了。就算是进攻科技工厂不顺利，防守住安德瓦里也是比较容易的，因为只有通过2座桥梁才能接近安德瓦里工厂。而这个大陆上并没有其他的空投中心，使得空中突击也近乎于不可能完成的任务。拿下安德瓦里后，就可攻击德高科技工厂和伽尔连接工厂，形成铁三角防御——退可死守2座桥梁，等待东山再起，也可以利用安德瓦里的大型空中运输载具突袭敌的后方基地。

依斯米尔大陆的争夺战，自大战起就从没停息，三个国家的军队在这里轮番坐东，从没有一个国家的军队能够真正的控制住这块大陆。因此，这块大陆诞生了象“维德绞肉机”这样的惨烈战场——其复杂而特殊的地理环境不能不说居功至尾。■（未完待续）



依斯米尔

依斯米尔位于阿拉西司星系的最远端，也是阿拉西司最大的大陆之一。在这个星球的上空，悬浮着许多卫星。这个星球通过连接线连接着索沙、福塞拉和依塞汗德三个星球。不过，由于它并没有连接到底下洞穴，因此战略重要性要相对小于其他星球。但是，在这个星球大陆上所发生的战争激烈程度可是不亚于任何其他战事频繁的星球。

依斯米尔是一个十分寒冷的星球，在它的大陆上面终年积雪，气温十分之低。由于星球大陆的积雪，导致在这个星球上的辨认度也是非常低的——白色成为这个星球大陆的主色调。这个星球的大陆形状较为宽大，在大陆中间还有一块海中大陆。作为阿拉西斯星系的最远的一个星球，这里的传送门曾经十分的不稳定，在远距离的传送是会出现传送错误的情况发生。但是，这个大陆拥有最强的主体反射波，很多古外星科技武器，比如瓦努主权国的重型武器鞭打者就是根据这里的传送门模式设计制造的。

依斯米尔大陆上一共拥有13个战斗基地，分别是4座科技工厂（由南向北依次是德高、依撒、浩海和伽勒），1座空投中心（安德瓦里空投中心），2座连接工厂（伽尔和维德），3座生化试验基地（从北向南依次是瑞安、依米尔和玛尼），3座信号转发站（从北到南依次是科希尔、菲尔和纳特）。

依撒科技工厂作为首都工厂拥有能量罩的保护，只有在伽尔连接工厂、玛尼生化试验基地、依米尔生化试验基地和菲尔信号转发站这4座工厂中的3座沦陷之后，保护罩才会失去作用。由于依撒科技工厂和菲尔信号转发站同样位于海洋中的岛上，易守难攻，所以在这个大陆上作战有一个有趣的现象——凡是占领依撒和菲尔2座工厂的国家军队，必然会受到另外2国军队不约而同的重点打击。在这些战斗基地中间，分布着3座广播传送门——位于D5区的依塞汗德传送门连接着安德瓦里空投中心，位于M11区的福塞拉传送门连接着纳特信号转发站，位于G13的索沙传送门连接着瑞安生化试验基地。3座不同类型的工厂连接着外部星球，意味着要想进入这个星球大陆作战，对战略的考虑就得更加细致。



依斯米尔是个出名的3国混战大陆，长期之来，没有哪个国家能长久在这个大陆成功压制另外2个国家的军队。由于依撒科技工厂身兼首都工厂和科技工厂2大重任，且





打造武林第一高手之外功篇

文/Milan粉丝

俗话说:夏练三伏,冬练三九。《墨香》中的侠客们没日没夜的埋头苦练,都是为了能够成为武林中的天下第一高手,笑傲华山之巅。但是,要想成为武林第一高手,并不是件容易的事,即便如星星一般天生骨骼精奇、是那万中无一的武学奇才,也需要有人为你打通任督二脉。希望成为那武林第一高手的《墨香》玩家们看好了,今天我终极杀人王——火云邪神就为你指出这任督二脉之所在。

任脉——兵器谱

与其他网络游戏所不同的是,《墨香》中并没有职业一说。刀、枪、剑、拳、弓、暗器这六种武器,哪样你用的顺手便用哪样。但是俗语说的好:术业有专攻。要想成为这绝顶的武林高手,你首先必须挑选一把适合你的武器。

刀乃十八般兵器之首,其招式多是大开大合,威力十足,耍起来呼呼生风。因此作为一名刀客,最重要的是充分的发挥自己武器威力的特色,不惜与对手近身搏杀。以自己的超高攻击能力使所有的对手望而生畏。

枪在十八般兵器中排名第二,武侠大师古龙笔下的霸王枪长约一丈三尺余,重约七十三斤。江湖中流传:一寸长,一寸强。使枪的高手通常不会让对手贴近自己三尺以内,他们会充分的发挥兵器长度优势,牢牢的把对手控制在自己的打击范围之内。

剑走轻灵,能把三尺青锋挥舞得潇洒自如的侠客,必然有过人之处。剑法与刀法不同,讲究的是利用速度与灵巧同对手周旋,因此剑客们在与对手切磋武艺时要牢记一点:切不可大意冒进,需要稳扎稳打,抓住对方的破绽给予其致命打击。

听说最近使用拳的侠客们在与对手切磋之前通常都会问一句:沙包这么大的拳头见过没有?的确,能将一双手练成沙包这么大的拳头让对手闻风丧胆实属不易。用拳者最擅长贴身攻击,让对手的武器无从下手,而自己在短距离内充分的发挥打击力度,这便是一寸短,一寸险的道理了。

弓是冷兵器时代的战场之王,其最大的威力在于超远距离的攻击范围,往往在对手尚未近身之前,已经被强弓所发出的利箭穿心。用弓者往往臂力惊人,且视力极佳,不过在与高手切磋时仍需注意万万不可以己之短搏对手之长,同对手时刻保持足够安全的距离,只需将游击战的精妙之处发挥得淋漓尽致便能使自己立于不败之地。

暗器之中的王者当数古龙笔下例无虚发的小李飞刀。使用暗器,最重要的便是稳准狠。若对手稍有分神,那无处不在的暗器便已铺天盖地而来,将对手全身打成个筛子。用暗器者要牢牢的把偷袭二字时刻记于心中,如果在扔出的暗器上擦上那么一点点让对手浑身麻麻的痒痒的毒药,使用效果就会更好了。

六种武器介绍完了,你也应该对自己最喜爱的兵器究竟是个什么样的心中有谱了。选准了武器打通了任脉,成为武林高手的愿望便已经成功了一半。

接下来是广告时间,大家休息一会,稍后我将继续为你打通督脉。

【广告:PK时没生命值了,怎么办?PK时没内力了,怎么办?想打坐休息,可是对手又不同意!没关系,有我火云邪神独家秘方制作的金疮药、麒麟香木。只要携带了足够的"火云邪神"牌金疮药、麒麟香木,在你PK时便永无缺血少内的痛苦!还等什么?赶快拿起电话,拨打本武林秘籍封底印刷的定购电话吧!优惠活动期间买二(金疮药)赠一(肉包子)哦!】





督脉——单挑计

知己知彼,百战不殆。知道了自己武器的优势,还需要知道自己在同高手切磋时对方所使用的武器的优势与劣势之所在。

※刀客VS枪客※

胜负几率:刀客60%,枪客40%

刀客一旦碰上枪客,胜利的天平就向刀客倾斜了。因为枪客的攻击威力不够,所以刀客只需使用"东风浩荡"这一威力无比的武功秘籍将枪客快速的击倒便可。

而枪客唯有随时关注自己的生命值,确保不被刀客一击毙命,然后抓住刀客技能"东风浩荡"耗费内力过多的缺陷,在对手来不及回复内力而导致攻击下降的那一瞬间空当使用"风驰电掣"来追击对手。

※刀客VS剑客※

胜负几率:刀客50%,剑客50%

用刀者与用剑者在比武切磋时基本上是胜负各半。剑客在攻击刀客时,首先使用水系内功"雪燕归巢"将对手暂时冰封,然后闪开一定的距离,退出到刀客的攻击范围之外。剩下的便是使用剑客的武功秘籍"月迷津渡"来惩戒刀客了。

而刀客在比武切磋时就非常考验操作水平了。第一条便是要保持好合理的攻击距离,要起大刀将剑客随时包围在自己的刀光之下。瞅准时机同样使用"雪燕归巢"将剑客冰封,然后依靠自己超高的攻击能力将剑客斩于刀下。

※刀客VS拳手※

胜负几率:刀客20%,拳手80%

拳天生就是刀的克星,所以拳手永远是刀客的苦主。当拳手碰上刀客时,只需要一招"如封似闭"便足以。"如封似闭"这招不仅威力较大,最重要的是还能将刀客打得后退数步,从而让刀客完全无法近身,这时候的刀客已经是拳手砧板上的鱼肉了。

而刀客在面对拳手时,完全是无计可施。还未近身,便已被人家打出数丈之远,因此还是三十六计走为上策。实在不甘心认输的话,唯有趁对手疏忽之时快速贴身,全力猛攻,以求能够秒杀对手。

※刀客VS弓手※

胜负几率:刀客40%,弓手60%

对于远程攻击职业来说,冰系内功"雪燕归巢"永远是最好用的技能了。一旦利用"雪燕归巢"将刀客冰封,只需闪出一定的距离,然后就算不用技能,慢慢的拉弓,慢慢的发箭,也足够刀客郁闷大半天的了……

而刀客唯一的取胜之道便是冲上前去,充分的发挥自己的强力招式与高速攻击来博得取胜的希望。刀客此时千万不要对使用"雪燕归巢"抱有一丝的希望,指望能够让弓手被冰住任自己砍杀,因为弓手一旦使用武功"百步穿杨"便能够不断的向后跃去,所以"雪燕归巢"此时全无作用了。

※刀客VS暗器※

胜负几率:刀客30%,暗器70%

暗器武功"银鞍照白马"是比武切磋中最实用的武功了。因为在使用"银鞍照白马"时,暗器高手不仅会边发暗器边往后撤,更可以影响对手的招式命中率,让对手的攻击经常找不到正确的目标。

不过天下武功,无坚不破,唯快不破。刀客如果在使用"雪燕归巢"冰住对手时能够充分的发挥快的优势,还是又一丝取胜的希望的。

※剑客VS枪客※

胜负几率:剑客 50%,枪客 50%

剑客在与枪客切磋之时,双方均无绝对的优势,亦无绝对的劣势。此时,对阵双方的操作水平与出招选择便决定了胜者属谁了。当然,还有一个很重要的就是,谁带的金疮药和麒麟香木更多,谁的胜算便要多出一筹。

※剑客 VS 拳手※

胜负几率:剑客 50%,拳手 50%

剑客和拳手都有一个远程攻击招式,那便是"月迷津渡"和"如封似闭"了。因此这场比试,对双方来说都是比较公平的。但是剑客有着一个非常微弱的优势,那就是剑客的攻击距离比拳手的攻击距离多了那么一点点。因此,剑客如果能够合理的使用"雪燕归巢",并将这一点点的距离优势充分的使用出来,便能在这场势均力敌的较量中拔得头筹。

※剑客 VS 弓手※

胜负几率:剑客 40%,弓手 60%

剑客的"月迷津渡"时比武是最有效的招式,不过一旦对面的弓手是一个高手,能够将"雪燕归巢"和"百步穿杨"这两门武功使的出神入化,对剑客来说绝对不是一个好消息。因此在碰上弓手时,剑客绝对不能大意,要利用攻击上的速度优势来把握战局中的每一个变化。

而弓手则相对容易,只要合理的使用"雪燕归巢"和"百步穿杨"来保持与剑客的距离即可。

※剑客 VS 暗器※

胜负几率:剑客 30%,暗器 70%

因为暗器武功"银鞍照白马"不能能够对"雪燕归巢"这一最有用的 PK 招式免疫,而且还能使剑客出现攻击 MISS,加之暗器天生又带有毒性,能够让对手生命下降,因此剑客的胜算比较小。而剑客能做的唯有赌上一把全力一击,一旦失败,便尽量保证自己能够全身而退。

※枪客 VS 拳手※

胜负几率:枪客 50%,拳手 50%

仍然是胜负各半的交手。不过拳手的武功秘籍"闯少林"虽然威力不算太大,却有可能使对方产生晕眩效果。如果此招一旦得手,拳手便多了一分胜算。不过,这一优势非常微弱,决定胜负的最关键因素还是比武双方的操作熟练程度了。

※枪客 VS 弓手※

胜负几率:枪客 50%,弓手 50%

这是一场最紧张激烈的战斗。因为枪客的"风驰电掣"一旦使出,便如一支出鞘的利刃一般追击敌人,这一招完全可以忽视弓手在打击距离上的优势。而弓手仍然要使用他最得心应手的 PK 组合技——"雪燕归巢"加上"百步穿杨"即可。这一战,表面上看其实一直都是枪在追而弓在退,但是在这一进一退之间,双方都拥有着相同的攻击机会。任何一方稍有不慎,便会被对手置之死地。

※枪客 VS 暗器※

胜负几率:枪客 40%,暗器 60%

此战无他,无非还是看枪客能否破掉暗器的"银鞍照白马"这一武功。因为附加 MISS 效果让每一个侠客都十分头疼。枪客如果希望获得比武胜利,唯一祈求上天让自己的攻击多一点准确,少一点 MISS。

※拳手 VS 弓手※

胜负几率:拳手 20%,弓手 80%

弓手的"雪燕归巢"加上"百步穿杨"确实是 PK 获胜的不二法门,此招一出,拳手唯有望天兴叹了:连追都追不到人家,拳头又有什么用?总不能让我自断双腕把拳头当暗器扔出去吧!







※拳手 VS 暗器※

胜负几率:拳手 50%,暗器 50%

虽然暗器的"银鞍照白马"附加 MISS 效果,但是拳头的"闯少林"同样也能让对方晕眩。因此比武中就看拳手和暗器双方谁的 RP 更好,武功的附加效果更明显了!

※弓手 VS 暗器※

胜负几率:弓手 30%,暗器 70%

这次,弓手的"雪燕归巢"加上"百步穿杨"这一必杀秘笈也是英雄无用武之地了。因为暗器的"银鞍照白马"即让弓手的"雪燕归巢"冰封不住自己,又能让弓手的"百步穿杨"经常射空,再加上暗器上那让人头疼的毒性,弓手这次真的只能吃瘪了!

六种兵器之间相生相克,各有长短。只要打通了"单挑计"这一条督脉,在比武切磋中充分的发挥自己武器的优势,扬长避短,便能做到百战百胜。

武功秘籍——东方不败

上面列出的都是武林中最常用的单挑之法。但是,总有那么些人偏偏就不按照江湖规矩来办事。此时的你,便需要用到下面这些武林中不传的武功秘籍了,这对你,将会非常有帮助。

① 一对二

常言道:打仗亲兄弟,上阵父子兵。相传武林中便有这么一群人,对手是一个人的时候,他们是两个人;对手是两个人的时候,他们还是两个人;如果对手是一群人的时候,他们就逃之夭夭。如果你落单时不幸碰上他们,而他们使用的又是武林中被禁止使用的"一人不停同你交易,一人上前要你命"那最卑鄙阴险下流无耻的招式,奉劝你还是退避三舍吧。轻功,就是给你这时候逃命用地!

② 一对多

当你一个人对上对方数人乃至数十人时,最有用的 PK 招式就是轻功了。此时的你,只需要脚底摸油,利用自己娴熟的轻功能跑多快就跑多快,否则后果一定是被对方打趴下在地上还要被踩上 NN 脚。当然,如果你从周星星那里学会了"如来神掌"或者"超级无敌踩脚指头大法"又另当别论了。

以上,便是成为一个武林高手必须学会的东西了,这任督二脉我已为你打通,至于你究竟能否成为这天下第一的武林高手,便要看你自身的造化了。师傅带出门,修行靠各人啊!话不多说,就此别过。

……

等等,忘记两句话。

首先按照江湖规矩,需要声明一下:本人终极杀人王——火云邪神所传授的武林秘籍仅限《墨香》中学习有效,其他游戏中如有雷同,实属巧合。

其次,本人需要说明一下使用本武林秘籍的免责条款:如你按照本人出售的武功秘籍在《墨香》中单挑仍然负于对手,所造成的一切后果本人概不承担一切法律责任和良心责任……要怪,就只能怪你 RP 不好了!

说完,闪人……■





盗帥楚留香

www.wuxiaonline.com

图解剧情攻略(续)

文/吕中堂

第四章 十二罗神将

铁衣堡，神思者临死前用意念传送把血连环送走。而林寒青和楚留香眼睁睁看着南宫灵中了天一神水之毒死在面前。南宫灵临死前，说了一个“五”字。难道这就是凶手的线索？

调查铁衣堡。从南宫灵的房间左边出口离开，可以到铁衣堡右侧的房间找到水泥工，带他回南宫灵的房间可以修好楼梯，上去后可以获得装备。寻找线索时，偷听到罗刹一龙已经从铁衣堡派出十二罗神将之一的“五号”去剑池接应血连环。于是，二人决定先把南宫灵的尸身送回青城丐帮之后去剑池一探究竟。



南宫灵中毒

带着南宫灵的尸体，林楚二人来到青城。将尸身安置在客栈后，两人在青城寻找丐帮卢长老及其他弟子。从丐帮弟子口中获得线索：南宫帮主平时生活饮食很谨慎，尤其是在任老帮主被毒死以后，他更是亲自检查任夫人的饭食，自己也很小心，这次中毒，一定是南宫灵的熟人做的。可是，这个熟人究竟是谁呢？



送还南宫灵尸体

把南宫灵的尸身转交给丐帮弟子后，两人回到留香居休整。

留香居即为停泊在青城码头的一条大船。回到客房走廊，林寒青去找他的心上人白惜香，而楚留香去找苏蓉蓉商量对策。苏蓉蓉告知：任夫人派人送来一封信，是任夫人近期收拾任慈遗物时候发现的。看过后，得知天枫十四郎已死，留下两个儿子的事情。楚留香恍然大悟，想到先前出现的天枫十四郎，和毒害南宫灵的很有可能就是他另一个儿子做的。



任夫人来信

从江湖传闻中关于伍浩的年龄推断与南宫灵相当，可想当年天枫十四郎把两个儿子，分别送到丐帮与罗刹教，而伍浩可能就是天枫十四郎的另一个儿子。在奇枫林，楚留香曾看到假天枫十四郎的身手，因此推断，他很可能是偷窃天一神水的元凶，而一切都要等见到伍浩才能揭晓……

翻遍留香居各房间宝箱后，楚留香与林寒青前往剑池一探究竟。

来到剑池，却遇到了西门玉霜。为了独占她深爱的林寒青，西门玉霜布下万字梅花阵以阻止楚林二人得到血连环延长白惜香的生命。



剑池

年轻气盛的林寒青拉着楚留香硬闯万字梅花阵，却迷失在阵中。楚留香提议先回留香居商量对策，调查来路上堵住的巨石，两人终于摆脱了万字梅花阵。

两人回到留香居，林寒青又进了白惜香的房间，楚留香先后与房间里的苏蓉蓉及动力室的李红袖讨论，之后去请教白惜香。白惜香说这种阵要三人才能破，其中一个人必须身法迅捷而且是魔属性的高手，楚留香想到一个完美的人选——中原一点红。白惜香说还要一个阴阳度魔盘需要请苏蓉蓉来制作。但制作这个罗盘需要几样原材料，可在青城搜索。



破阵

为引出中原一点红，需筹备大量的银两。之前曾经听青城客栈老板说过虎丘的黑风寨有山贼扰民，于是林楚二人决意打劫山贼。终在虎丘的山洞中寻到了山贼的踪迹。击败山贼后不想他们原也并不富裕，林楚二人只得回青城另想办法。



五号之谜

回到青城码头，林楚二人见河边有一意欲自尽的老人。救下老人得知青城里无恶不作的王员外逼死了老人的女儿。二人安排老人去客栈等候，并商议夜闯王员外府取银两。深夜，二人绕过家丁（被发现就直接 Game Over，建议随时存档）潜入正屋，发现一个柜子有古怪。



找回血连环林离开

调查旁边的花瓶可以获得石手臂，调查走廊里的瓶子可以得到石眼镜，调查院子里靠近出口的石灯可以获得石鼻子，调查院子里正屋入口处右侧的石灯可以获得石耳朵。把它们分别装在院子里的四个石像上即可打开机关。建议使用 S & L 大法。之后回到房间调查柜

子进入藏宝室。取走宝物后被家丁头目发现，轻松搞定后林楚二人走进王员外卧室。一翻恐吓之后，王员外恭送两位大侠满载而归。

林楚二人回到留香居，到动力室找到李红袖把财物交给她，取了五十万两银票，然后离开留香居。在青城路边听说在虎丘发现阴阳磁石，正是所需材料，两人立刻前往虎丘。

虎丘山洞中，已有人挖出了阴阳磁石，正庆祝之时，来了两个恶徒意欲抢夺。林楚二人正好赶到。

回到青城，偶遇妙僧无花，无花说他有玉，但是需要林楚二人达到35级才能拿到。满足条件后，无花又念了一首诗考较楚留香：

梵音一无尘埃落，
青城烟花伴时节。
荧梦也有烟花雨，
浮生返玉却无踪。

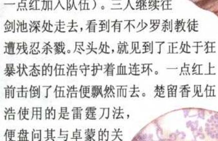


扮演张啸林

竖读每句第四字即可得到“无花有玉”，破解此谜不但可得白玉，更有两件破烂袈裟相赠（真的是很强的装备喔）。

拿到了阴阳磁石和白玉，返回留香居，从甲板楼梯上去，在2楼后面的电梯上去，方向盘右边有个宝箱可以拿到朱砂；动力室走廊往下走的仓库里最里面像石锁的东西，调查一下可以获得雕刻工具。

拿齐了材料，白惜香和苏蓉蓉开始着手制作阴阳度魔盘，而楚留香则假扮成富商张啸林在青城中造势，同时林寒青去密寨发贴指名要中原一点红杀人，并提供了丰厚的酬金。终于，在虎丘，楚留香成功地引出了中原一点红。


中原一点红

打斗中一点红发现了楚留香的身份。楚留香也告诉了他破阵之事，须得杀手之王相忙。一点红答应帮忙，但要求楚留香三天后来剑池比武，楚留香也欣然同意。再次回到留香居，取得制成的阴阳度魔盘，前往剑池与一点红会合共同破阵。

战西门玉霜

进入剑池触发剧情：一点红找出一个梅花门女弟子并杀之。之后在几个小地图中仔细调查，可以找到另外三个女弟子。最终引出梅花门门主西门玉霜。

战败的西门玉霜意欲自杀，楚留香用弹指神通将其点穴。之后三人突然感觉到来自伍浩的强烈杀气（这时可以选择是否邀请一点红加入队伍）。三人继续往剑池深处走去，看到有不少罗刹教徒遭残忍杀戮。尽头处，就见到了正处于狂暴状态的伍浩守护着血连环。一点红上前击倒了伍浩便飘然而去。楚留香见伍浩使用的是雷霆刀法，便盘问其与卓蒙的关系，不料伍浩再次疯狂反击。二人再次击败伍浩，伍浩负伤遁去。收起血连环，返回留香居。

五号真相

两人回到青城，林寒青留在码头，把血连环交给白惜香。白惜香与两个侍女回到埋花居修炼九魔玄功，临走时，林寒青与白惜香依依惜别。另一方面，楚留香与苏蓉蓉、李红袖、宋甜儿分析事情的经过，说到雷霆刀法时，楚留香认为伍浩一定是卓蒙的关门弟子——小王爷朱宗潜。

楚留香决定找隐居的任夫人进一步调查情况，林寒青也终下决心为了白惜香，要把罗刹教调查清楚。于是，楚林二人再次上路。到云岭镇，找到任夫人。任夫人给二人看了仁慈的遗书，楚留香发现一些很可疑的细节。

任夫人提起任慈和天枫十四郎的对决，天枫十四郎轻易落败必有蹊跷，而二人对决的地点离莆田少林寺很近，因此想去问问天峰大师是否知道此事，如果天枫十四郎的另一个遗孤托给了天峰大师……楚留香怀疑到自己最不想怀疑的人——妙僧无花，而若楚留香的怀疑属实，那么天峰大师的处境将会十分危险！



遇到无果

在青城，楚留香与林寒青找到了天峰大师座下随侍弟子无果，得知只有无花和天峰大师在虎丘修行。两人飞速赶往虎丘。在虎丘山洞，正好看到无花欲毒害天峰大师。楚留香及时出现。楚留香向天峰大师了解了当年天枫十四郎与天峰大师比武的事情，随后洞悉了一切。原来无花就是当年天枫十四郎的另一个遗孤，南宫灵的亲哥哥。



见到天峰

楚留香与无花离开山洞，无花讲述了整件事情的经过。之后，两个绝世奇才，也是两个好朋友，终于兵刃相向。

击败无花之后，无花唤出了任慈任老帮主，原来任慈其实未死，并被下了变狼药之毒。任慈变身龙狼，向楚留香扑了过来。打败龙狼后任慈恢复原型，可无花却已趁机逃走。任慈留下遗言说，天一神水是罗刹教制作变狼药的药引，之后便化为枯骨。

罗刹教之事终于暂告一段落，楚林二人一同前往剑池履行与中原一点红的约定。

楚和林到剑池（碰到伍浩的地方）与中原一点红大战，胜利后，一点红承认了自己的失败，并告诉楚留香，罗刹教的秘密根据地可能在炼魂台。离开时，一点红对林寒青说：你的参商剑在哭泣。

楚留香和林寒青决定去炼魂台。与此同时，司空远和宇文奇在游回云岭的途中因腿部抽筋而溺水，所幸被阿水嫂救起，二人决定休整一番后去云岭镇为董大空解毒，然后让董大空揭示罗刹秘图中的秘密。第四章至此告一段落。■





魂online》中所有新人都是以"浪人"的形态出现的，他们浪迹天涯，还未给自己定下发展方向，各项数值也都均衡发发展。可当他们成长到15级以后，就面临了他们"魂生涯"的第一次职业选择。

《魂 online》为玩家们提供了三个职业供其选择，它们分别是剑客、忍者和术士。除此以外每个职业都有自己不同的流派，丰富多样的选择方式使游戏乐趣无穷。

◎剑客：从小就得学习剑客道精神，在任何处境均能克己，因为剑客随时都有丧命的可能性，所以剑客最懂得如何活得更有意义？如何完满地了结自己的"生"?如何在临死时能走得无悔无恨?剑客的招术为剑道，初期的疾风斩、大地斩、天空斩、以及后期的各个剑术流派的招数都是威力十足朴实而最有效的招术，剑客是令敌人最顾忌的敌人。

◎术士：阴阳术在古代战国，一直都是很盛行的法术，当时的人们常常请阴阳术士来为他们祈福、除灵，阴阳术士靠着各种超能力而行走于世，对于他们来说能尽力使用自己的能力来帮助战争中的人民是他们的责任，因为修炼阴阳术需要非常高的天分，所以修炼成功的阴阳术士不是很多，阴阳术士的招术为阴阳术，初期的五芒星咒术、幽冥破、地灵缚、召唤式神(鬼)以及后期的古代术法咒术，都是很厉害的法术攻击招术，术士是敌人最惧怕的敌人。

◎忍者：一个十分神秘的职业，战争时帮助各军事势力刺探敌军情报和对敌人城市开展破坏活动，追踪、侦察、谍报、保镖、暗杀是他们的工作，简单地说他们是古代战争中出色的间谍。忍者技艺超人，擅长使用剑、钩等各种兵器与飞镖等暗器，忍者的修炼非常残酷，一般选择修炼忍术只有两个结果，要么就是成为拥有超人技能的忍者，要么就是死。忍者的招术为忍术，初期的遁形、影身、分身、分身斩；后期的九字密印、影连杀等等都是十分诡异的招术，忍者是令敌人最头痛的敌人。

■术士转职■

等级要求：15　　其他要求：无

任务地点：本州城　　触发人物：安培晴明

在本州城找到安培晴明(256,265)，与他对话。按要求杀死骸骨黑法师，可以转职成为术士。

安培晴明：成为术士并不是一件容易的事情。你得接受一个测试，证明你已经作好了准备。

安培晴明：在落日神殿附近，有许多游荡的常世恶鬼。其中的骸骨黑法师更是灵力强大的亡灵。这些骸骨黑法师生前也都是些精通各种术法的术士，在他们身上经常会携带着一些他们生前研究古代秘术留下的书籍。你去弄一本带回来给我。

去打骸骨黑法师，得到古老的书，回来交给了安培晴明。

安培晴明：很好，你证明了自己的实力。现在我就正式传授给你术士之道。今后如果你想进一步提高，可以去里高野，阴阳寮或者真言密宗这三个流派学习。高野擅长冰系术法，阴阳寮专攻火系术法，真言密宗则在雷系术法上出类拔萃。(交出古老的书，转职成为术士)

完成任务后，玩家即可成功转职成为术士。术士又分为里高野、阴阳寮和真言密宗三个流派，每个流派都有不同的技能偏向，玩家可以根据自己的喜好选择流派。但一旦选定流派后，只能学习自己本流派的技能。

■剑客转职■

等级要求：15　　其他要求：无

任务地点：本州城　　触发人物：宫本武藏

在本州城找到宫本武藏(230,250)，与他对话。按要求杀死强盗头领，可以转职成为剑客。

宫本武藏：作为剑客，强大的力量和坚韧的意志缺一不可。我要对你进行考验，你准备好了吗？

宫本武藏：本地的强盗头领是一个堕落的剑客，你去把他杀掉并夺回"虎彻"。(杀死强盗头领，得到虎彻)

去杀死强盗首领，并得到虎彻，回来给了宫本武藏

宫本武藏：不错，你已经证明了你的实力，相信在今后的日子里你也会秉承剑客之道继续成长的。在蒙夜有三大剑术流派。它们分别是以姿势优美的"位"之镜心明智流，"力"之神道无念流和讲究"瞬息心气力一致"的"技"之北辰一刀流。

完成任务后，玩家即可成功转职成为剑客。剑客又分为镜心明智流、神道无念流和北辰一刀流三个流派，每个流派都有不同的技能偏向，玩家可以根据自己的喜好选择流派。但一旦选定流派后，只能学习自己本流派的技能。

■忍者转职■

等级要求：15　　其它要求：无

任务地点：本州城　　触发人物：蜂须贺正胜

在本州城找到蜂须贺正胜(246,273)，与他对话，完成任务后可以转职成为忍者。

蜂须贺正胜：忍者是一个极其特别的职业。作为一名忍者需要面对各种挑战，光靠力量是不够的，有时候你还必须依靠随机应变的智慧才能解决问题。你愿意接受一个任务，来证明自己的实力么？

蜂须贺正胜：想办法接近将军，弄到将军的手迹，比如什么书画或者信笺之类的东西交给我。这个任务听上去很简单，但事实上需要费一些脑筋。出云村的下忍奈香你认识吧？如果实在没办法你也可以去问问她。

去出云村找下忍奈香(325,163)，与他对话，问关于成为忍者的问题。

玩家：关于忍者的考验

下忍奈香：想要得到将军的手迹首先需要接近将军。你可以从将军周围的人那里收集情报。

玩家：关于将军身边的人

下忍奈香：你不是和首饰店老板打过交道么？首饰店老板经常被将军召见。

去找出云村的首饰店老板(301,175)，与他对话，问关于成为忍者的问题。

玩家：关于将军的事情

首饰店老板：最近鬼物猖獗，于是将军秘密派遣一支队伍到神庙平原调查，可是到现在也没有消息，将军很着急。其他情况我就不清楚了。看着首饰店老板无可奈何的样子，没有别的办法，只好在去找下忍奈香，询问相关的事情。

下忍奈香：恩，既然这样，你不妨到神庙平原找督军打听军队的消息，这样就可以接近将军了。

到神庙平原找督军(161,112)，与他对话，打听军队的消息。

督军：我奉将军之命到这里调查，结果发现封印魔王的结界已经被削弱了。魔王不日将会率领魔军再度返回这个世界。我的部下正在地下祭坛努力阻止结界的崩坏，但显然撑不了多久。你能帮我带封信给将军么？

然后到本州城的将军府找到将军(51,43)，并把督军带的信交给将军。

将军：我正为没有督军的消息而担心。我马上就会派兵去援助他的。请将这封信笺交给督军。(得到秘密的信)

辗转了这么久，还是先去一趟蜂须贺正胜，看看我可不可以转职成为忍者了。

蜂须贺正胜：好极了，你做的很好。不过为了不让他们疑心，你还是先把信交给督军，然后再来找我。

没有办法，为了能成为忍者，我只好在去一趟神庙平原找督军，把信交给他就好了。

督军：谢谢你的帮助。我们一定会坚持到将军派援军来的。



回到本州城的蜂须贺正胜这儿，与他对话。

蜂须贺正胜：很好，你已经证明了自己的能力。从现在开始你就成为了一名忍者。目前蒙夜的忍者主要分三个流派。擅长近身隐蔽攻击的甲贺派，上忍胧川一益在甲贺里；擅长远程攻击的伊贺派，上忍服部半藏就在本州城内；擅长近身暗杀性攻击的风魔派，上忍风魔小次郎在风魔里。

完成任务后，玩家即可成功转职成为忍者。忍者又分为甲贺派、伊贺派和风魔派三个流派，每个流派都有不同的技能偏向，玩家可以根据自己的喜好选择流派。但一旦选定流派后，只能学习自己本流派的技能。■



希望 20小时法师45级流程

文/新手指导员

大家好！成就本篇的目的，是为《希望 Online》的新手玩家们指明正确的练级道路，但是前提是，新手们也要对这个游戏有大概的了解。不说别的，最起码你要明白这个游戏的声望系统，是关系到你未来的头衔及委托任务的领取的。而声望、头衔的改变，将受到任务完成度的作用。

众所周知，男爵级声望之后，就不可以再接委托任务了，也就是说除了做剧情任务外，已经再也没有别的方法提高声望，所以，在成为男爵之前，大家都选择做高委托任务来迅速提高声望，而接高委托任务的级别限制是45级，所以说如何更快地到达45级，对新手朋友来说就显得尤为重要。

首先新手出生地选择乐园镇，先去找舞台那里的行政官把最新的两个任务接下来，强烈建议刚开始就接，因为行政官任务的奖励十分丰富，而且这个任务是贯穿始终的。接下来，找银行后面的花仙子老太太做借图书的任务，一共可以借5本书，也就是说这个任务可以一直做5次，图书馆离老太太非常的近，跑过去的话也就是10秒多钟。做完这个借图书任务后，你应该轻松地就升到3级了。虽然这也是一个剧情任务，但这个任务过了20级就不能接了，所以不做白不做。

找乞丐学会睡觉与空手技，然后从左边的门出去，去咕咕森林打咕咕，升级的素质点按2力1体的方式加点，血少了就睡会觉，打咕咕到6级后，回城卖掉垃圾，买个拳套与衣服，然后回来就可以打打整人箱了。到9级后回城卖掉垃圾，买个英雄爪，直接去找摇滚菜头进行最后的冲刺，菜头掉的东西还不错，耳机油和耳机都是宠物升级的必须物品，能卖个大价钱。萝卜头与植物油也是委托物品，留着交任务用吧。

冲到10级后，法师到狮子城的魔法协会转职。转职任务比较简单，转完后就可以在协会里学习新魔法了，对于新手来说建议选择火魔法，也就是先学火柴棍，因为初期火魔法克的怪比较多，升级比较快。学会技能后，到武器店买个木杖和法师穿的衣服，然后再去摊贩那里买点香草和鸡蛋(香草加SP鸡蛋加HP)，便可以出城了。



从狮子城右上的门出去，到回声谷最右边的那条路上打蘑菇妹妹，顺便可以熟悉法师的基本操作。蘑菇妹妹掉的孢子也能做委托任务，在这里打够30个孢子便可以转移阵地，到里面去打大哈比了。大哈比虽然比较难打，但经验多，而且掉的鬼点子也是任务道具。在这里一直打到14级，升级的素质点分配，建议在30级以前主要加智力，精神够拿装备就可以了。然后回城把以前打到的任务物品都交了，这时应该就有一笔资金了，建议去转转市场买一个黑蝴蝶结，因为黑蝴蝶结加的5点魔法攻击力对前期还是很有帮助的。



接下来，从狮子城左边的门出去打木头机器人，这时的火柴差不多有4级了，因为智力高，打木头差不多有70左右的伤害，木头打你也才110~120，而且木头的移动很慢，操作好的话很可能打不到你。木头不但经验高，而且掉的木板还可以做委托任务。安心地打木头机器人一直到19级吧，不过需要注意的是，千万不要去碰旁边的美人鱼战士，因为虽然你也能干掉它们，但比较费力，浪费时间。到19级后先回城把木板的任务给交了，这时你应该就已经步入小康了。然后去武器店换上钢铁之杖，再去魔法学院学会火风暴与火柴连，就可以直奔修道院去杀拳击毛毛虫了。

坦白说，拳击毛毛虫简直就是为法师设计的，不但移动慢，而且防御也比较低。这里建议火柴棍升到5级就不用再升了，接下来重点发展火柴连，但这时火柴连才1级，所以杀拳击毛毛虫时，还是先用火柴棍打。拳击毛毛虫水晶的掉落率还是很高的，打到后就直接砸到蝴蝶结上。而且毛毛虫掉的蚕丝和五彩丝也可以做任务，它还能掉22级用的水晶杖。在打拳击毛毛虫的时候，尽量绕开空手道毛毛虫打，因为空手道毛毛虫移动速度太快，打起来不是很划算，直接影响到我们的升级速度。

打拳击毛毛虫一直到22级后，换上水晶杖，顺便再搞一个僵尸符，23级就可以戴了，加5点魔法攻击非常好用。如果你认为你的操作不够好，这时你可以去冰峰杀跨夏羊，它们移动速度慢，经验还算可以，但不掉什么好装备。如果操作好，可以从修道院左边的门出去，去星梦谷杀熊宝宝。熊宝宝的移动速度慢，经验高，掉宝石的几率也很大，而且熊宝宝套装更是法师前期不可多得的极品装备。在打到26级的时候，记得回去换风精灵之杖，这时你的火柴连也差不多3级了，再回来后就可以火柴棍配合火柴连打熊妈妈了，这时你能体会到经验飞一般的增长。

在星梦谷混到30级后，就可以去泰坦洞了，你的魔法是火属性，所以说对里面的金属性暴牙蜘蛛，有很好的克制作用，再加上这时火柴连也差不多5级了，基本上对暴牙蜘蛛能做到秒杀，杀不了再补上一个火柴棍也可以。南瓜舞者与南瓜小丸子打起来比较简单，最多两个火柴连搞定，只要不往洞穴深处去，基本你在这里的生活是无忧无虑的。轻轻松松在这里升到33级左右的时候，你的火柴连也应该有7级了，这时便可以向洞穴深处进发。

在洞穴深处要注意避开魔法免疫的幽灵法师，专打幽灵战士与暴牙蜘蛛王，只要操作得当，在里面只需要2小时，就能轻松从升到36级。而且暴牙蜘蛛王不但宝石掉得多，还有很多装备也很值钱。到36级后，我们就要转移到一个新的经验增长点了。

回城先把垃圾和宝石卖一卖，争取搞到一个乌鸦项链，如果确实资金不充足的话，就拿水晶往僵尸符上砸一砸吧。去行政官那里领一把加3的大魔法杖，就可以启程去奇幻树海了。

到了奇幻树海，有两个选择，一个是打森林路克，一个是打黄金瓢虫，建议还是以打黄金瓢虫为主，因为相对来说，黄金瓢虫刷的比较快，不用四处找怪，而且黄金瓢虫掉装备的几率也相对比森林路克要大，它掉的钛元素，也是高委托的任务物品。捎带着打打森林路克就可以了，毕竟它也是会掉幸运草的，那可是我们进化宠物的必备品。在这里我们可以一直升到40级。

接下来就进入我们的最后冲刺阶段了，建议到希尔特边境打钢铁机器人直接到45级吧，因为钢铁机器人本身的经验就很高，而且掉落装备与宝石的几率也很高，它掉落的铁板也是高委托的任务物品之一，升到45级后就接着能拿铁板交任务了。看着高委托大叔那亲切的笑容，是不是感觉金钱与声望马上就要接踵而至了呢？■

東方傳說 online

超复杂 24 孝 大揭秘

文 / 月妖

东方传说 Online 廿四孝经典任务持续开放中！这回小编为大家介绍的这两个任务很不一样，复杂的程度绝对超乎想象！快来挑战一下自己解任务的顶级功力吧！



触发 NPC：奥克奇城中的唐夫人（9987，9963）

条件限制：玩家等级 25 级以上，未解过此任务者即可触发

获得奖励：卡好小肉粽(HP+225) × 4、绿色药草(MP+200) × 4、绿色药水(FP+200) × 4、唐夫人护身符

典故说明：唐朝时，有个人名叫崔南山，他的曾祖母长孙夫人，因为年纪很大，牙齿也多掉光了，没办法咀嚼食物。于是崔南山的祖母唐夫人，就到长孙夫人那里，用自己的“奶水”喂养年事已高的长孙夫人，所以此后长孙夫人除了吃奶以外，不吃其它需要用牙齿咬的东西，经过了几年，身体也慢慢地康复、硬朗起来了。

任务流程：

1、奥克奇城虽然不大，里头人倒是挺多的，留意你会找到“唐夫人”，这可是任务的关键 NPC。一问之下果然不错，唐夫人正为她婆婆（想必就是长孙夫人了吧）的健康操心，只要获得“医神”崔印的“清香芙蓉水”，她的身体就会好转！

2、号称“医神”的崔印（9958，10010），虽然医术精湛，但是脾气古怪，没心情听他唠叨的话，就直接确认他所需要的东西——蓝色药水 5 瓶、工程鼠皮 20 张，以及天脉石 1 颗，然后立即出发吧。

3、蓝色药水比较好找，可以直接去找医馆大夫买，或者到奥克奇城外打卡通猫或霹雳卡通猫也会掉，以下是这两种 NPC 的基本能力：

NPC 名称	等级	力量	智慧	机敏	根骨	掉落金钱	经验值
卡通猫	17	8	8	12	12	51	489
霹雳卡通猫	19	8	8	12	12	57	555

4、至于工程鼠皮 20 张就要费点功夫了，玩家要从奥克奇南边出口出去，一直向南边走，直到遇上一座山坡，山坡上就分布着为数不少的呆呆工程鼠，坐标大概是(10100，9518)，慢慢打吧，20 张不是个小数目啊！以下是呆呆工程鼠的相关信息：

NPC 名称	等级	力量	智慧	机敏	根骨	掉落金钱	经验值
呆呆工程鼠	27	8	8	12	12	81	889

5、收集完这两种原料之后，要先回去向崔印报到，从他那里才能了解天脉石的由来。在崔印的指引下，要去找名叫“龚滂”的人物，而这个龚滂，就是整个任务中最关键的人物！

6、话说龚滂原是索德人，不过他到奥克奇城来打拼一阵子之后，思念家乡甚深。玩家可以到（10050，10063）找他，不过要记住一点，这里会出现两个分歧的情况：玩家如果在“乳姑不怠”任务前就找龚滂的话，就会接到“龚滂家书任务”，如果先接“乳姑不怠”的话，他就会向你提其他要求了。





7、“龚滂家书任务”：玩家要到索德城找瑞克(9812，8991)，送龚滂家书给他，对话完毕后回报龚滂，他会送你一颗卡好小肉粽（HP+225）以兹鼓励，同时玩家此时也将获得“乳姑不怠”另一种解法。

8、解过“龚滂家书任务”的玩家，接“乳姑不怠”任务并完成前两项物品收集之后，再回来找龚滂，询问有关天脉石的信息，他会请你准备“二级铁匠技能书”一本，再到奥克奇城的传送石附近（10059，9823）绕一绕，传说中的天脉石就在其中！

9、没解过“家书任务”的玩家，收集完前两项物品后直接来找龚滂，他则会要求你打死 50 只魔蝙蝠！完成之后再回去找龚滂，他会直接送你天脉石！

NPC 名称	等级	力量	智慧	机敏	根骨	掉落金钱	经验值
魔蝙蝠	27	8	8	12	12	81	889

10、收集到天脉石后，向崔印交差！救命神药“清香芙蓉水”就到手了！

11、将“清香芙蓉水”交给唐夫人，她婆婆长孙夫人就会药到病除。唐夫人感激之余，会送你一个“唐夫人护身符”和零碎补品，这个任务至此圆满完成。

PS：本任务得到的“唐夫人护身符”千万不能丢！先留着吧！



触发 NPC：奥克奇城中的王祥（10112，9967）

条件限制：玩家等级 30 级以上，须“乳姑不怠”任务完成者才可触发

获得奖励：绿色药水(FP+200) × 6

典故说明：孝子王祥自幼母亲去世，父亲娶进的继母对他很不好，随后父亲也都开始讨厌他了。不过他不以为意，仍然相当孝顺。有一天继母想害死他，便叫他在冬夜大雪中找条活鲤鱼来吃，王祥原本打算冻死算了，赌气脱掉上衣趴在冰上等死，没想到上天不忍，冰块竟自己融化开来了，两条活鲤鱼跃上冰面。从此乡里皆感叹他的孝行，孝子之名也由此传开。





任务流程：

1、颇费周章解完了“乳姑不怠”任务后，在奥克奇城内又发现了王祥的踪影。

2、王祥果然正为了继母要吃鲤鱼而苦恼着，为了成全这位大孝子，帮他去找鲤鱼吧。

3、根据王祥的指引，你先要向冒险家薛嵩讨教鲤鱼的所在，凭一贯经验，冒险家一定会提出苛刻的条件。还好，第一个条件就是要你刚得到的“唐夫人护身符”。

4、第二个条件要你找 15 个怪蛙叶来交差，这也还算不难。怪蛙叶要打怪蛙种子才有，以下提供坐标给大家参考(8971，10277)，这个位置在武斗城东北练功区的东边一直走下去就是了。

NPC 名称	等级	力量	智慧	机敏	根骨	掉落金钱	经验值
怪蛙种子	31	8	8	8	8	90	1085

5、收集完后马上拿给薛嵩，他就会给你想要的“特制龙门鲤鱼”啦！

6、拿着鲤鱼去找王祥吧，以免这个实诚的家伙真的去卧冰了。为了答谢你的救命之恩，他特别准备了 6 瓶+200 的 FP 药水。本任务的关键就在“唐夫人护身符”，所以刚才特别提醒大家不要搞丢了。■

WCG2005 欧洲冠军杯（ECG）

在韩国方面进行的WEG已经落下帷幕，中国选手将铁定获得本次比赛的第三、四名，笔者也在这里恭喜Sky、MagicYang两位选手。由于本次比赛官方并没有向外放出Rep，再加上魔兽1.18的火速推出，因此在这里我们无法与读者们一同分享本次比赛，也请广大读者见谅。

然而就在WEG进行的同时，WCG2005欧洲冠军杯（ECG）也火热开场，本次比赛也是魔兽1.18推出以来的首场正式比赛。经过几天的激烈角逐，4K.Grubby、4K.Tod、4K.Zeus包揽了本次比赛的前三名，显示了4K在欧洲赛场上的强大实力。而今天笔者将为大家介绍的是4K.Tod在败者组决赛中与4K.Zeus上演的精彩一役。

ECG2005 败者组决赛

对战双方：4K.Tod（后文简称Tod）Vs 4K.Zeus（后文简称Zeus）

地图：TurtleRock

骚扰与反骚扰

本场比赛发生在大家都很熟悉的TR这张地图上，Tod选择Hum出生在了11:00，Zeus使用NE在10:00方位。双方都是中规中矩的开局，Tod祭坛－房子－兵营，Zeus则是祭坛－月亮井－兵营（图1），看来1.18削弱了中立英雄后，选手们在首发英雄上都不愿意再雇佣中立英雄了。

祭坛建造完毕后，双方都指挥自己的部队第一时间探向了对方的位置，由于是近点Zeus在恶魔猎手出生后直奔Tod家中，而Tod也很有经验，带上了4个民兵率先MF12:00，并且将水元素放在了中立生物中间，使得Zeus的小精灵和恶魔猎手都无法攻击到自己的水元素（图2）。

看到自己占不到什么便宜Zeus选择了"三陪"战术，不过效果似乎并不是十分理想，Tod直接MF到了Zeus门口的中立生物，Zeus自然不会放过这个机会，立刻将家里积攒弓箭手＋一只女猎调出向Tod发起了猛烈的进攻，最终凭借良好的操作，将没有血的弓箭手及时隐身（图3），在几乎没有伤亡的情况下将Tod打回了家中。



娜迦海妖的中期压制

将Tod打回家中的同时，Zeus的基地也升到了2级，并顺利的招募了娜迦海妖作为自己的第二英雄。此时Zeus的部队2英雄＋弓箭手＋女猎手，毫不犹豫的选择向Tod发起进攻。双方很快在Tod基地外相遇，凭借娜迦海妖的冰箭，Tod损失了大量部队，大法师也没能逃脱Zeus的魔掌（图4）。而Zeus这时打的却有些保守，在兵力绝对优势的情况下且对方没有英雄，并没有选择进攻，甚至连对方商店也没有拆掉就选择了撤退，笔者认为这个商店正是本场比赛的关键。

Tod在山丘出生后第一时间买了群疗，并开始捕捉对方MF，而Zeus则同样在家中补给，双方相安无事，开始各自MF。Tod此时头脑相当清醒，在局势对自己不利的情况下选择了率先开矿，希望能在经济上超过对方。Zeus的侦察同样到位，在MF完商店后，第一时间发现了对方门口的分矿，选择进攻。

此时双方主力部队构成分别为2英雄＋女猎手＋熊、2英雄＋火枪手＋男女巫，在双方的又一次接触中，Zeus率先杀掉了对手的山丘，然而由于自己的恶魔猎手过于冒进，最终也惨死在人族部队中（图5），Tod自然不会放过这个大好机会，全力追击Zeus的残余部队，使得Zeus的部队所剩无几。



势均力敌

在初期局势极度被动的情况下，Tod凭借冷静的头脑和良好的操作让双方再次回到了同一起跑线上，而在这场谁都输不起的比赛中，下面的战斗才是真正的较量。Zeus虽然恶魔猎手被杀，但是凭借初期积攒的优势，在科技上还是要强于对手，而在恶魔猎手复活期间的单练娜迦海妖也使得娜迦的等级有所提高，随后的比赛展现了Zeus良好的意识，抓住Tod MF的机会，强行A掉了Tod的分基，并在对方回城前提前回城（图6），显示了良好的战术素养。



在双方纠缠的同时，Zeus也没有忘记在7:00开始自己的扩张，而Tod这个时候则诡异的购买了再训练之书，将自己的技能改为了暴风雪，同时家里开始生产破法者。双方很快在10:00的分矿处相遇，Tod依靠女巫的隐身使得自己的英雄幸免遇难，Zeus只好选择了撤退，Tod则顺势打下了Zeus设在7:00的分矿。

随后的战斗中双方都打的十分小心，不停的探索对方有没有扩张，而幸运的Tod抓住了对方MF的机会，再次打消了Zeus试图在7:00扩张的企图，双方也在这里展开了一场生死大战。双方在部队和英雄等级上相差无几，然而Tod的暴风雪显然让Zeus有些措手不及，几次漂亮的女巫隐身的使用也让Zeus哭笑不得（图7），恶魔猎手最终还是在这场战役中牺牲，Tod的部队虽然所剩无几，然而两个高等级的英雄迫使Zeus只能撤退。







山穷水尽

双方的主矿资源基本在同一时间暴掉，Zeus选择将生命古树走向了10:00的分矿，而Tod则开始远程采矿，并且依靠对方没有恶魔猎手的这段时间成功打掉了对方的最后一颗生命古树。这个时候娜迦在后期的劣势就体现出来，虽然等级已经升到了六级，但仍然无法与Hum强大的山丘相抗衡。

Zeus在完全没有经济来源的情况下决定放手一博，刚出生的恶魔猎手＋6级娜迦带上仅存的几只小鹿向人族发起了最后的进攻。Tod则非常冷静的再次运用了女巫的隐身技能，让山丘不断阻挡对方没血的单位，逐一杀之，最后更是让山丘依靠隐身接近娜迦海妖（图8），成功秒杀了Zeus最后的希望，Zeus只得无奈的打出了gg。

后记

综观整场比赛，Tod在初期极度劣势的情况下没有放弃，为了防止水元素被对方驱散将技能改为暴风雪成为本场比赛的又一关键，而在战斗中成功运用女巫的隐身技能防止英雄被杀也展现了职业玩家的良好操作。整场比赛进程看去，让人不禁为Zeus感到惋惜，然而竞技体育的魅力就在于此，同时笔者也要提醒各位读者，锲而不舍的精神在魔兽争霸中尤为重要，而优势并不等于胜势也是玩家们在比赛和游戏中必须重视的关键一环。■（文/世玉）

魔兽中的箭塔实用讲座（二）

在上期杂志中为大家介绍了比较另类的Tower Rush，不知读者们有没有在实战中收到效果呢？本期笔者将继续向大家介绍箭塔在魔兽中的重要作用。

1.防守。一个好的箭塔位置可以在初期防御中起到良好的效果，拿时下留行的Sky流来说，第一个箭塔的位置往往决定了整场比赛的进程，而笔者最为中意的还是3面围住箭塔，一面留空修理。

2.偷袭。在中期与对方纠缠时偷派一两个农民或苦工到对方家中码放箭塔是很常见的战术了，这里提出几点需要注意的。首先箭塔的位置当然是在对方没有视野的前提下离对方基地越近越好；其次部队的牵制尤为重要，特别是在对方察觉后主力部队要第一时间赶到；最后就是兵种搭配了，箭塔配合投石车的战术还是无往不利的（图1）。另外值得一提的是，对方主矿后也是一个好的位置，俗话说最危险的地方就是最安全的地方，笔者就曾经在UDvUD的较量中成功运用过这一战术。



3.Rush。这次的Rush比较中规中矩，可以说也是一种将优势转化为胜势的战术，Hum可以带农民或买哨塔，Orc带苦工，Ne直接造战争古树。其实与第二点大体相同，首先你要确定你在兵力上占优，良好掌握箭塔码放的距离，箭塔成型后第一时间建造商店，并将投石车调往前线。



混沌的豪门盛宴

WEG2005 韩国预选赛

电子竞技是一种文化，
电子竞技是一种精神，
电子竞技是一种信念……

一.难忘的二十八天——预选赛综述

全世界电子竞技爱好者期待已久的 WEG2005（World E-sports Games 2005）于 2005 年 1 月 30 日正式拉开帷幕，本次大赛的主办方是韩国最专业的游戏电视媒体 Ongamenet，而比赛的全程也由 Ongamenet 独家转播。主办方计划将 WEG2005 做成全世界最正规的职业化电子竞技联赛，并为此设置了巨额的奖金以吸引世界顶尖战队和选手的参与，然后以此为开端，把 1 年分为 4 个赛季，最终将每个赛季的冠军集合起来进行 World Chanpionship（世界锦标赛）！

从 2 月 3 日首轮比赛开始到 3 月 3 日最后一轮比赛结束，经历了 28 天的激战，最终决出了参加北京总决赛的战队和选手，在此先对精彩的赛事进行简单回顾。



中国军团到达汉城

wNv 到达比赛场地

比赛现场观众

先进的比赛转播设备

在商场电视前收看比赛的观众


为选手特制的鼠标垫


当今世界 CS 的王者 NOA

GameCo 的韩国 fans

Sky 在比赛中

韩国星际巨星 NADA 来为 WEG 助兴

韩式风格的 party

电子竞技无国界

选手全家福

1.反恐精英

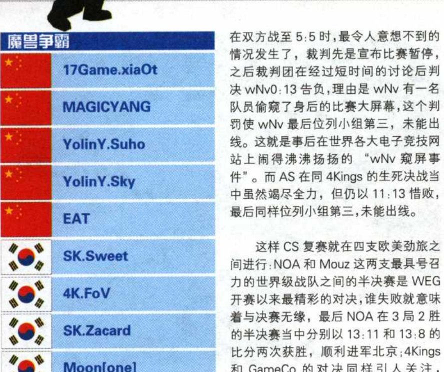
CS 走到今天已经过了 5 个年头，但从来没有一个世界性的大赛能用一种线下联赛的模式来阐述和演绎 CS，而 WEG 做到了。在将近一个月的时间里，8 支来自世界各地的顶尖职业战队都表现出了不错的竞技状态，为广大玩家奉献了多场经典的比赛。

在 WEG 之前，谁也没有想到中国的两支队伍将成为小组出线有力的争夺者，前四轮比赛他们一再给我们惊喜，我们不由将目光聚集在这群小伙子身上。然而 2 月 17 日的第五轮比赛成为中国军团的一个转折点，wNv 在获胜即可提前一轮出线的大好局势下意外翻船，输给了此前积分垫底的 FLUX。而 AS 因为队长 LaiXi 的机器故障原因 11:13 负于 Mouz 则更是让人扼腕。

2 月 20 日小组赛最后一轮，wNv 同 GameCo 进行争夺出线名额的关键一战，

反恐精英（A 组）
NOA
Team GameCo
wNv
FLUX

反恐精英（B 组）
Mousesports
4Kings.Intel
ABIT-Strike
MaveN



魔兽争霸
17Game.xiaOt
MAGICYANG
YolinY.Suho
YolinY.Sky
EAT
SK.Sweet
4K.FoV
SK.Zacard
Moon[one]
Freedom.WeRRa
SK.Insomnia
4K.ToD
SK.MadFroG
SK.HeMaN
[64AMD]Deadman
mouz.Shortround

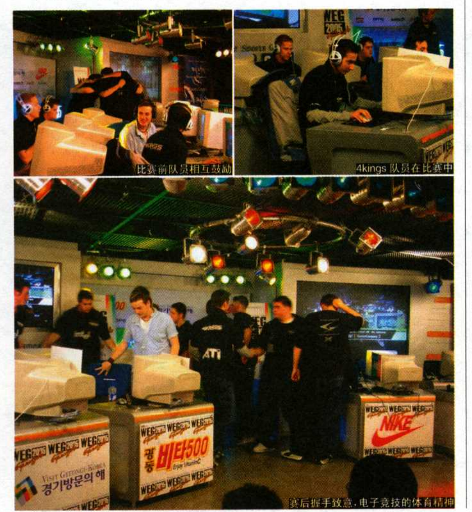
在双方战至 5:5 时，最令人意想不到的情况发生了，裁判先是宣布比赛暂停，之后裁判团在经过短时间的讨论后判决 wNv0:13 告负，理由是 wNv 有一名队员偷窥了身后的比赛大屏幕，这个判罚使 wNv 最后位列小组第三，未能出线。这就是事后在世界各大电子竞技网站上闹得沸沸扬扬的“wNv 窥屏事件”。而 AS 在同 4Kings 的生死决战当中虽然竭尽全力，但仍以 11:13 惜败，最后同样位列小组第三，未能出线。

这样 CS 复赛就在四支欧美劲旅之间进行：NOA 和 Mouz 这两支最具号召力的世界级战队之间的半决赛是 WEG 开赛以来最精彩的对决，谁失败就意味着与决赛无缘，最后 NOA 在 3 局 2 胜的半决赛当中分别以 13:11 和 13:8 的比分两次获胜，顺利进军北京；4Kings 和 GameCo 的对决同样引人关注，4Kings 在 Train 这张地图上输给了 GameCo，但凭借在 Nuke 和 Inferno 这两张地图上的精彩表现，4Kings 最后 2:1 战胜 GameCo，杀入北京总决赛。

2.魔兽争霸

本次 WEG 魔兽项目先是给了中国 4 个参赛名额，Sky 的意外落选则让人非常惋惜，好在 Sky 拥有超高的人气，在 Sky 庞大 Fans 群的强烈要求下，WEG 组委会决定增加一个参赛名额，为了公平起见，采用投票的方式选取，结果 Sky 以 89.2% 的绝对优势获得了最后一张宝贵的入场券。这样中国一共有 5 名选手出征韩国。

参赛的 16 名顶尖高手基本代表了当今魔兽的最高水平，因此比赛受到了极大的关注，而比赛本身的精彩程度也是远远超过了玩家赛前的想象，每轮比赛都有极为经典的对局产生。在小组赛当中，中国的参赛选手虽然为数众多，但在以往比赛成绩和比赛经验上并没有优势，加上各种环境因素和其他因素的影响，中国选手的发挥并不是很好；几名欧美名将则是显示了一定的实力和战术素养，给亚洲选手带来了一定程度的压力；而韩国选手占据主场之利，表现出了极为丰富的职业联赛经验和良好的竞技状态。最后，经过紧张激烈的小组赛和复赛，两名韩国选手 Moon[one]和 SK.Zacard 率先进入半决赛。Sky 在复赛最后一轮力克强敌 Shortround 后也进入了四强，可见一个选手能得到玩家的拥护绝非偶然。最后一个半决赛名额在 xiaOt、MAGICYANG 以及 FoV 之间的附加赛当中产生，MAGICYANG 发挥出色，连续战胜 xiaOt 和 FoV，成功跻身四强。



比赛前队员相互鼓励

4kings 队员在比赛中

赛后握手致意，电子竞技的体育精神



MOON 已经被公认为世界第一魔兽高手

半决赛形成了中韩对抗之势，在第一场半决赛当中，Sky 迎战韩国兽王 SK.Zacard，从比赛过程来看，双方旗鼓相当，但命运的天平却偏向了 SK.Zacard，他连续两次拿到死亡之书，决胜局又抢掉了 Sky 的 Lv6 野怪的经验，并且充分利用了物品和兵种，最后 Sky 以 2:3 惜败，止步总决赛。而在第二场半决赛当中，MAGICYANG 没能抵挡住恐怖的 Moon[one]，以 0:3 的较大劣势告负，而 Moon[one]在本场比赛获胜之后，已经把他在大型赛事当中的连胜记录扩大到了难以置信的 20 场，拥有这样的实力和竞技状态，相信总决赛的冠军离 Moon[one]只有一步之遥了。

二.喧嚣过后的思考——预选赛评论

1.电子竞技的垄断和自由竞争



WEG 电子竞技垄断的版图

从来都没有一个 FPS 射击类游戏像 CS 样在全世界受到如此广泛而热烈的欢迎。这个游戏本质上只是《Halflife》的一个 MOD，但其销售量与影响力却远远超过了《Halflife》。CS 对电子竞技起到了不可磨灭的推动作用，创造了今天的电子竞技。而随着电子竞技运动的不断发展，韩国人创办的 WCG 经历了从创建品牌到稳固的市场定位的过程，但也走到了一个发展的十字路口，短暂赛会制的比赛模式已经不能满足选手和观众的需要，最关键的是每个国家只能派一支 CS 战队参加比赛的限制让真正意义上的全球电子竞技盛会的光环落在了 CPL 和 ESWC 头顶。在和平共处了两年以后，CPL 于 2004 年末公布了其 2005 年夏季锦标赛的比赛日期：2005 年 7 月 6 日 -7 月 10 日，这个日期将与 ESWC2005 的比赛日期相冲突。ESWC 官方对此日程表示了强烈不满：“我们对 CPL 关于他们明年夏季锦标赛的日程深表遗憾”。随后 CPL 也发布了回复 ESWC 抗议的说明，但不管 CPL 怎样辩解，CPL 的野心一目了然，只有挤垮 ESWC，只有抢占宝贵的选手资源，只有对电子竞技进行垄断，才会有更多源源不断的钞票落入自己的口袋，有了雄厚的资金，CPL 才能稳固电子竞技老大的的地位，才可以由其来制定行业规则，从而谋取更多的利益。作为全球职业电子竞技的领导者，CPL 了公然走上了电子竞技的垄断之路。



电子竞技在韩国发展壮大，韩国人当然不甘心电子竞

技的领导权旁落别家。而 WEG 其实就是韩国人的电子竞技垄断之梦，1 年分为 4 个赛季，最终将每个赛季的冠军集合起来进行世界锦标赛的赛制将垄断的欲望表现的淋漓尽致。实际上三年之前 WEG 的创办人之一丁一熏先生的脑子里早就有这个梦了，但那时 WEG 只是一个概念，或者说只是一个希望，但是三年之后的今天 WEG 已经成为一个现实。在丁一熏先生看来，WEG 的概念就是全世界的所有著名的电子竞技选手都会自愿自觉参加进来，因为 WEG 是最棒的，WEG 要做成这个 Series。WEG 甚至还有一个计划，就是将 ESWC 等世界性比赛（暗含 CPL）招过来，作为 WEG 的选拔赛事。虽然这看起来不大可能，但请你一定不要轻视疯狂而敬业的韩国人。

电子竞技目前在专业度和市场规范度上有很大的不足，在这样的背景下，自由竞争是比垄断更好的出路。首先，体育竞技的最大资金来源，就是赛事转播合同和着眼于电视媒体巨大覆盖率的赞助商合同。可以说电视媒体的介入是体育职业化的一大关键所在。在现有环境下，电子竞技赛事的垄断不利于更多电视媒体的介入，毕竟一项大型电子竞技赛事只可能有一个 TOP 电视媒体合作者；其次，游戏和社群可以在不受赞助商影响存活很多年，但电子竞技这个行业却一定需要赞助商才能存活，ESWC 在人气上并不输于 CPL 和 WEG，CPL 和 WEG 如果继续强行寻求垄断，必然会引起电子竞技业界的动荡，这对电子竞技本身的发展无疑将是一个重大的危机。最后就是早日制定行业规范、建立并健全比赛制度、统一比赛规则才是电子竞技真正发展到一个相对成熟阶段的标志。

不过换另一个角度来说，目前电子竞技在整个大的环境上，无序度是很高的，无序度高就意味着不稳定，一个不稳定的环境很有可能是衰退的前兆。垄断或许会降低环境的无序度，从这个角度来说，垄断有一定的积极意义。如果有大型电子竞技赛事的级别是全年的世界级联赛，拥有雄厚的资本或者拥有重量级的赞助商，并且设置全球游戏比赛频道，而且有具体产品营销的话，那么其进行垄断是暂时可行的，但以 WEG 和 CPL 的现状来说，都没有足够的能力完成这些，但两者断然不会放弃垄断的梦想，时间能证明一切，我们拭目以待。

2.成功还是失败?


电子竞技选手也要学会保持充沛的体力
枯燥练习之外的娱乐
外国选手对于韩餐还是不太适应
略显简陋的宿舍


静谧的选手村



座位的安排有很大问题

韩国人仅用了短短的五六年间就在电子竞技的全方位开发利用上形成了一套规范的职业化标准，向世人展示了曾经只是概念化的职业化电子游戏竞技，实现了与现代体育竞技基本等同的电子竞技职业联赛，并吸引了世界范围内越来越多眼球的关注。而 WEG 带给了比赛一种很浓的工业化、商业化的味道，给玩家带来了一种与以往电子竞技大赛截然不同的崭新感受。同时最为关键的是，WEG 利用电视转播让所有的赞助商在本次比赛中获得了空前的暴光程度。

但 WEG 是完全成功的吗？答案显然是否定的，WEG 这个新生的事物还是缺少了一些成功的要素。

首先，所有的比赛和韩国以往的职业联赛一样在一个演播室里面举行，现场有热情的观众观看比赛，而且还有全国性的电视转播。但是这并没有照顾到广大的国际玩家尤其是 CS 玩家。这里不得不提到 HLTV 的转播问题，CPL 和 ESWC 通常都会提供 HLTV 地址，这样观众将遍布全世界，但是 WEG 并没有做到这点，WEG 或许其独特的思考方式，但这样确实丧失了更多的竞技人群来关注 WEG。

第二，WEG 的 CS 比赛依然采取 MR12 制，在这种赛制里，手枪局的失利对后期比赛影响太大，如果一个队伍在上下半场的手枪局中都输了的话，他们几乎就已经输掉了比赛。对于赛会制的比赛也许 MR12 是个不错的选择，比赛会进行的更有节奏，但对于 WEG 这种联赛制的比赛来说，采用 MR15 应该是个更好的选择。

第三，CS 比赛在座位的安排上，主办方出现了令人难以原谅的错误。对于使用同种语言的队伍来说，这简直就是一场噩梦。NOA、GameCo 等队伍都是是十分依赖队员间的相互沟通的，座位这样安排会让比赛显得 UNFAIR。此外"wNv 窥屏事件"说到底也是座位安排的问题。

最后就是一些细小的问题，但也不可忽视。比如选手村离比赛场地太远，竟然需要三个小时的车程，而且选手在选手村内的生活相对来说也有些枯燥，对于志在作成全球性世界大赛的 WEG 来说，这都是需要早日解决的问题。

不过好在有消息称下届 WEG 将采用全新的比赛模式，而且上面所列出的问题都将得到解决，比如选手村将从郊区搬到汉城市区以内；比赛将改在大型运动场中进行；比赛座位设置也将重新规划等等。不过 HLTV 的问题不会得到解决，因为要将比赛制作成 VOD，但是会充分利用媒体资源传播。在这里还要说明的是，WEG 非常乐于听取反面的意见，他们已经声明，比赛过程中所发现的瑕疵会逐渐在以后的赛季中被妥善修改。WEG 一直在努力，这一切努力都是为了让以后比赛变得越来越完美。

3.中国式沉默和美国式爆发：wNv 窥屏事件

首先我要提一件事：比赛当日，组委会在开始比赛前 2 个钟头临时改变比赛场次顺序，本是最后一场进行的 wNv 同 GameCo 的比赛提前调到第 2 场比赛，这对 wNv 本身就是压力，之前如果同组的 NOA 战胜 FLUX，wNv 只需要在比赛当中拿到 9 分就可以出线。而在比赛中，当裁判宣布暂停后，wNv 队员集体沉默，静静的坐在座位上等待裁判判罚。而在本次 WEG 中失常发挥的 GameCo 队员不停的大吼大叫，显然是把所有的不满都发泄在了裁判和 wNv 队员身上。让人不能理解的是裁判团并未


制定裁判行业规范，健全裁判考试制度已经成为当务之急

和wNv进行任何沟通、只是内部经过短暂的交流后就判罚wNv作弊。而在赛后WEG也无法提供相应的证据如VOD等以证明wNv作弊。事件爆出后，国内众多CS玩家对wNv所受的遭遇感到忿忿不平，在各大竞技网站和论坛上发表了自己的看法，而且有相当数量的中国玩家挤上著名的美国电子竞技网站Gotfrag，表示对GameCo采用这种方式晋级的不满。在此我无意偏袒wNv，事实上，作为中国CS国家队，wNv在国际大赛上屡屡犯下不该有的错误已经让人十分失望，此次WEG中，wNv在第五轮阴沟翻船输给了FLUX，丧失了提前一轮晋级的大好机会。之后就是此次窥屏事件，wNv在成长的路上又交付了一笔昂贵的学费。

此次事件也凸现了裁判对于电子竞技运动发展的影响。随着电子竞技的不断发展，各种比赛逐渐增多，比赛裁判的需求也在同步加大，裁判的专业性越来越受到广大电子竞技爱好者和比赛选手的重视。而事实上现在的电子竞技裁判只有少数是具有专业电子竞技素养，对裁判工作有比较深刻的认识，有足够的能力来担任裁判；大部分裁判还是电子竞技业余爱好者，他们进行的裁判工作还很不规范，会造成比赛的不公平。因此制定电子竞技裁判行业规范已经成为业界需要迫切解决的问题。

4.WEG带给了中国什么?!

OGN从创办的那一天起，就拿出坚定要走职业化的决心，力图改变以往游戏比赛只是作为电脑厂商促销活动或者网吧宣传活动的尴尬局面。他们争取到赞助商的强力资金支持，他们把比赛场地放到了大型的体育馆，他们请来了世界上最优秀的玩家参加比赛，一切都是为了通过电视这种传统的强势传媒向更多的玩家呈现最高水准最具观赏性的游戏对抗。5年过去了，OGN和MBC的成功让韩国的电子竞技人群飞速上升到了一千八百万，但这个数字也到了韩国市场的极限，OGN面临急需拓展市场的问题，而在中国电子竞技还是一个比较初级的产业，市场尚未成熟，潜力巨大。

从2003年开始，国内许多知名电子竞技录象站如www.yaoyuan.com和www.replays.net开始提供OGN和MBC的VOD节目下载，韩国人通过这些VOD惊人的点击率印证了中国市场的巨大可塑性。而今年的WEG2005，比赛的VOD也是第一时间就在国内各大电子竞技网站免费发布，目的就是快速渗透市场，达到打造品牌的目的。WEG的决赛在北京举行，WEG给了中国魔兽五个参赛名额，WEG免费让中国各大竞技网站发放比赛VOD……一切的一切，都只能说明，WEG在抢占中国的市场。而上述举措也大大吸引了国内玩家的视线，OGN为开拓中国市场打下了坚实的基础。

反观2004年内的国内电子竞技赛事，在真正意义上并没有得到国内基础玩家群体的关注，那么为什么观众不关注国内比赛反而关注国外联赛呢？没有世界级竞技明星当然是一个原因，但是究其本质，是因为国内职业联赛与大众脱轨，不但不能



CEG电子竞技馆已经开始使用　NUGL比赛在高校体育馆中举行具有历史意义



憧憬CEG引领中国电竞迈上新台阶



韩国的电子竞技人群已经达到了1800万!

CIG地区比赛现场　NUGL成功的高校巡展营吸引了众多学子的关注

扩大电子竞技人群，反而造成了基础电子竞技人群的流失，没有观众，就没有赞助商，没有赞助商，电子竞技产业就会整体缺乏相应的资金支持，从而无法像传统竞技体育那样建立起自己的运作体系。因此如何建立自己的一个大型的联赛，保持电子竞技基础人群的稳定增长，建立如传统体育项目那样"广泛的群众基础"是目前中国电子竞技发展的面临的最重要问题！从这个角度看来，WEG对于中国电子竞技的发展没有任何意义！中国只有自己拥有了具有大量观众和选手参与的大型联赛，电子竞技才能得到真正的发展，而在目前国内大大小小的电子竞技赛事当中，向这个方向发展的只有CIG、NUGL、CEG。

CIG在创始之处并未得到外界的关注，赛事也出现了大大小小的问题，但主办方高瞻远瞩，加上良好的运做，CIG令人吃惊的走了一条"农民"路线，把电子竞技赛事办到了"县"级地区，现在CIG在广大二三级城市的影响力非常之大，同时CIG也在努力开拓高校市场。"波司登"赞助CIG获得了成功，这也为传统企业强者提供了一种新的营销思路，相信会有更多的传统企业赞助CIG，希望CIG能够再接再厉。

NUGL是个新生的事物，无论从规模还是影响力都还无法同世界性的电子竞技大赛相比，但NUGL立足于高校，可利用的资源丰富，而且电子竞技赛事都是在高校体育场馆内举行，这对于中国电子竞技绝对是具有历史意义的大事，随之产生的高校电子竞技市场也带来了崭新的营销理念，NUGL前途光明。

隶属体育总局管辖的CEG是电子竞技运动正式列为体育项目后的必然产物，华奥星空在成立之初曾获得同行的拥护和舆论较高的评价，但随着进入具体运作，各种业内外利益矛盾的复杂发展，使得情况开始有所改变。而2004年底有关"中信泰富将从华奥星空撤资"的谣言使得对CEG主办经验不足的批评、以及对CEG联赛机制、制度的置疑达到了顶峰。2005年3月上旬，多方消息证实中信泰富已委派旗下子公司中信电讯1616董事总经理陈广才填补华奥星空CEO的空缺，目前陈广才已经上任，他将同时兼任中信电讯1616的董事总经理和华奥星空CEO。陈广才上任后CEG必然将得到加强，有相关负责人表示CEG将是华奥星空今年重点发展的项目，今年CEG赛事的规模和水平将肯定超过上届。而从目前赛事的前期准备工作来看，Kappa等著名品牌的赞助已经表明CEG招商工作非常成功，此外CEG俱乐部改制也已经完成，电子竞技馆也已经开始使用，可见CEG一直在努力的完善自己，在此也希望CEG为中国电子竞技的振兴作出表率的力量，真正引领中国电子竞技走向世界。

今天，韩国人的WEG来了，相信明天还会有人进来，中国市场的巨大利益是任何人都无法抗拒的。在这里要特别指出的是：在未来中国的电子竞技的承办商要将赛事启划和赛事组织运营承办分清楚。韩国现在已经走出了这样一个模式，赛事运营公司是先向赛事的启划公司收取一定的费用后再运营。不管WEG最后是否能获得成功，WEG或多或少带给了我们一些"混沌"的电子竞技理念，其模式也是非常值得我们借鉴和学习的，吸收精华部分，包括启划和运营赛事的专业性、媒体运作的整合性、一切以基础电子竞技人群为导向的市场策略，才能建立真正意义上的中国自己的世界级联赛。电子竞技以后要面对的将是所有其他职业体育竞技都曾经面对过的问题：瓶颈和曲折。也许由电视媒体启划和运营比赛的现状，会在未来凸显更多矛盾。但不管如何，电视媒体的作用将始终贯穿职业化的道路，要在变化的环境中思考发展是硬道理的问题！■(文/Magicboy)

ESWC 电子竞技世界杯 2005

ESWC 电子竞技世界杯，作为世界三大电子竞技赛事之一，在世界范围内拥有巨大的影响力。

2005 年，第三届 ESWC2005 电子竞技世界杯即将开幕，预计将有 60 个国家参赛，700 名国家冠军级电子竞技高手将参加最后的总决赛，为世界冠军的荣誉和超过 30 万美元的奖金而战。全球总决赛的赛场将设置在著名的艺术圣殿——法国巴黎卢浮宫。

作为发展速度最快、最重要的信息大国，中国自 2003 年开始，迄今将是第 3 次选拔队伍参加 ESWC 电子竞技世界杯。目前 ESWC2005 电子竞技世界杯中国组委会已经开始有关准备工作，从 4 月份开始，将在全国约 30 个城市开展地区选拔赛，将在 6 月份举行全国总决赛，7 月份组队前往法国参加全球总决赛。

作为"ESWC 电子竞技世界杯 2005 中国预选赛主办媒体"及"ESWC2005 电子竞技世界杯中国预选赛首选游戏媒体"，本刊将一如既往紧密全程关注本届 ESWC 比赛

ESWC2005 中国预选赛报名通知

ESWC2005 中国预选赛也已按计划开展，现在面向全国开展报名工作。有关报名信息如下：

比赛项目

2005 年电子竞技世界杯中国预选赛除了既有的基础项目外，将首次加入 PS2 竞速项目 GT4 赛车。所有赛事项目根据国际组委会的统一章程，比赛将全部采用目前的最新项目版本。

PC 团队射击项目：
反恐精英（Counter Strike）
PC 单人策略项目
魔兽争霸 3:冰封王座（Warcraft III:The Frozen Throne）
PC 单人运动项目：
职业进化足球 4（Pro Evolution Soccer 4）
PC 团队射击项目：
反恐女子大师赛（Counter Strike Women）
PS2 个人竞速项目：
GT4 赛车（Gran Turismo 4）

比赛日程

项目：CS、WAR3-TFT、PES4；

（注 1* 女子与 GT4 赛车需经过网站报名，得到确认后直接前往北京参加中国总决赛。）

目的：选拔全国的 30 个分赛区各项目优胜冠军，赴京名额为各项目优胜冠军；

城市：届时请登陆官方网站 www.esworldcup.cn 参看赛区列表；

时间：2005 年 5 月 1 日 -2005 年 5 月 31 日

报名方法

1、报名时间：2005.4.1 零时至 2004.5.1 零时；
2、报名在电子竞技世界杯中国官方网站进行，请登陆 www.esworldcup.cn；
3、参赛费标准为：
- 反恐精英　80 元人民币 / 队；
- 魔兽争霸 3-TFT　30 元人民币 / 人；
- 职业进化足球 4　30 元人民币 / 人；
- 女子反恐大师赛　80 元人民币 / 队；
- GT4 赛车　30 元人民币 / 人；

4、缴费方式：请根据官方网站公布的信息前往赛区参赛点交费，缴费成功即获得参赛权力；

报名条件及注意事项

1、18 岁以上的中华人民共和国公民（包括台湾省、香港、澳门特别行政区），18 岁以下的比赛选手需要监护人书面认可，并在赛前提交中国组委会备案；
2、所有选手必须具备有效证件（身份证、户口、护照其中一种）；
4、报名参加比赛的赛场与选手户籍所在地无关，但只能参加报名所选赛场的比赛；
5、不能在不同的地区进行重复报名，一经发现即取消比赛资格；
6、在选择赛场时，如果不是本人的居住地，请考虑好交通、住宿、比赛日期等因素；

ESWC 中国组委会
2005 年 4 月





当强队遇到兵队
——记"动感地带杯" Su.Z VS Burn

雇佣兵队简称兵队，这种组队形式在网络比赛上是很常见的，但由于兵队的实力普遍不高，所以强队在网上约队的时候都会表明不要兵队。但今天我们介绍的江苏省"动感地带杯" CS 王中王精英挑战赛的第一轮比赛，主角却是国内大名鼎鼎的 Su.Z 和为此次大赛现组的雇佣兵队 Burn。Burn 的队员分别是来自 Last.R 和几支南京本地强队的队员，而 Su.Z 队中则是 Oldfox 与南京强队 cYs 强强合作。下面就让我们来看一看双方的比赛。



比赛在 NUKE 上进行，众所周知，NUKE 的战术配合要求的较高，按理说 Su.Z 在这幅地图中应该有较大的优势才对啊，但比赛的进行却让我们出乎意料。比赛采取的是刀战选边，Burn 赢得刀战（图 01），选择先做 CT。



第一局，Su.Z 采用 1 外场 4 内场 R 门策略，但被 Burn 堵了正着（图 02）。JK 虽有一个精彩的 1V2，但还是无力回天，丢掉手枪局。ECO 局 Burn 没有给对手机会。之后的比赛 Burn 基本采用 3 人内场防 A，2 人 B 点斜坡防守，Su.Z 的几次进攻都是无功而返，比分到达 0:6。



第七局，Su.Z 先对 A 进行试探，之后转 B，清掉了守 B 的 CT 后双方人数都剩下了 2 个，此时 Boa'33 从通风管道上到 A 下了 C4，Burn 的队员没有料到这招，去到 B 之后才发现 C4 并不在这里，等转到 A 时间已经不够了，只好眼睁睁的听着 C4 爆炸。此局 Boa'33 不仅有一个漂亮的 1V2（图 03），扭转了 2 对 4 的不利局面，一个 B 转 A 下包的行动更是弄得 Burn 的队员晕头转向，充分显示了职业选手的实力，并为队伍赢得宝贵的 1 分。但此后的比赛里 Su.Z 还是没有找到进攻的感觉，进攻都没有什么效果。而 Burn 的队员表现则相当的抢眼，多次表演 1VN（图 04、05）。比分到达 1:10。

第十二局，Su.Z 还是先对 A 进行试探，之后转 B，双方在 NUKE 的例行穿射中互有损失。之后 Su.Z 一人，由外场包抄 B 点，做掉 2 人。3T VS 1CT，Su.Z 赢得第二分。之后的比赛 Su.Z 似乎找到一点感觉，进攻更具杀伤力，但比分上没有太大的改变，最终上半场 Burn 以 12:3 领先结束。





双方换边，下半场开始。第一局，Burn 全体 RB，做掉 B 点守军之后又由通风管道去 A 下了 C4，遛了 Su.Z 队员一大圈，然后将其各个击毙。之后两局 Su.Z 的 ECO 反扑很猛，但都被 Ray 超强发挥所瓦解，一个 1V4 加一个 1V2 真正把 Su.Z 逼到了悬崖边上（图 06）。

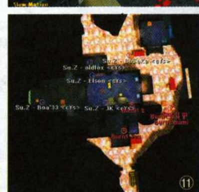




关键时刻，老狐狸终于发威。第四局，Oldfox 用一个 1V3 严重打击了对手（图 07），给自己的队友创造了机会，JK 结果了 mimi，为 Su.Z 艰难取得第 4 分，也自此拉响了反攻的号角。其他队员也全面爆发，Elson、JK、Boa'33、BaSaKa 轮番上演 1VN 的好戏（图 08、09、10），Elson 更是在第 6 局由一个精彩的连续 1V4。从第 4 局开始到第 14 局，Su.Z 连拿 11 分，给对手结结实实的上了一课。







第十五局，比分 14:15。Burn 采取 2 内 3 外包抄内场（图 11），迅速占领 A 点之后，有用了那招声东击西下到 B 点下包，最后仅剩的 Oldfox 步履蹒跚的来到 B 点时，等待他的是 3 支黑黑的 AK，接着 Oldfox 倒下了（图 12）。T win! Burn 以 16:14 艰难战胜对手。■

（文/WonderFAn）





SNK 侍魂

■提供商:掌中米格(SP) / ■类型:动作[AC] / ■适用机型:多机型 / ■购买方式:"百宝箱"下载

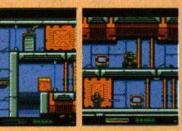


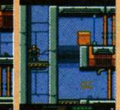
SNK的街机大作"侍魂"正式移植手机平台的作品,相信会吸引大量"侍魂Fans"的眼球。无论从游戏的画面、格斗感还是操控方式来看,手机平台的本作完全承袭了"侍魂"系列街机版本的经典传统,并将充满忧伤气氛的原作演绎得十分到位。■



幻影特工

■提供商:掌中米格(SP) / ■类型:动作[AC] / ■适用机型:多机型 / ■购买方式:"百宝箱"下载





外星人强行进入飞船,囚禁了全体船员,所有机密文件都掌握在外星人手中,地球的安全危在旦夕(不知是地球人还是外星人更倒霉……)。只有你——幻影特工,才能消灭外星人,并拯救地球!■



阿曼与海盗

■提供商:上海掌星(SP) 天津猛犸(CP) / ■动作[AC] / ■适用机型:Nokia S40/S60 / ■购买方式:"百宝箱"下载

海盗的日益猖獗严重骚扰着海岛居民平静的生活,于是保卫海岛的和平与宁静的水兵就成了人们心目中的英雄。我们的主人公阿曼为了保护居民的财产与生命安全,投身水兵,开始驾驶炮船与海盗进行殊死的对战。■













大航海

■提供商:数字鱼(SP) 掌中仙境(CP) / ■类型:模拟[SI] / ■适用机型:多机型 / ■购买方式:"百宝箱"下载

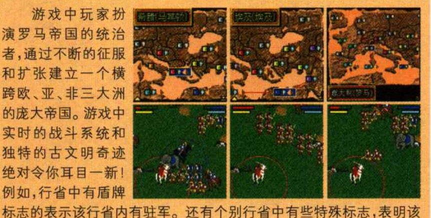




这是一款经营和角色扮演相结合的游戏,玩家在大海上任意遨游,穿梭于各个港口遇到不同的人,买卖不同的货物。在大海上航行的时候,玩家会遇到各种船只,战斗是不可避免的,为了保护自己的货物不被抢夺,必须不断提高船只的级别,当然也可以通过打劫别的船只,来取得游戏最终的胜利。■

罗马帝国

■提供商:岩浆数码(SP/CP) / ■类型:策略[ST] ■适用机型:Nokia S40/60 / ■购买方式:"百宝箱"下载



游戏中玩家扮演罗马帝国的统治者,通过不断的征服和扩张建立一个横跨欧、亚、非三大洲的庞大帝国。游戏中实时的战斗系统和独特的古文明奇迹绝对令你耳目一新!例如,行省中有盾牌标志的表示该行省内有驻军。还有个别行省中有些特殊标志,表明该行省内有奇迹。

此外军团的将军随着战斗不断升级,带兵数量也随之增加。若失去全部省份,则游戏结束。赶快去实现你的统治霸业吧!■

正邪双胞胎

■提供商:我玩网(SP) / ■类型:动作[AC] / ■适用机型:多机型 / ■购买方式:"百宝箱"下载



游戏的主人公(阿桑)与孪生兄弟(阿肯)从小生活在和平、安详的国度里,经过刻苦训练,练就了一身不相上下的武术。但随着相扑贵族及其邪恶军团的侵入,阿肯受到邪恶势力的诱引,被他们控制并利用,成为阿桑最致命的对手和敌人。也许消除某种单一的压力,对于有几分勇气的人来说,可能并不是什么了不起的壮举;而要消除来自亲情和威胁国度安全的压力,在进退维谷的境遇中,谁能镇定自若,才真正显现出一种超凡脱俗的英雄本色!■

名词解释

■提供商:SP:游戏运营商;CP:游戏制作商。

■适用机型:Nokia S40:采用Symbian操作系统,诺基亚Series 40界面,如6108等;Nokia S60:采用Symbian操作系统,诺基亚Series 60界面,如3650等;多机型,包括S40/S60、索尼爱立信T618/T628、NEC N810等所有支持K-Java手机;Windows Mobile,采用微软Windows Mobile操作系统,如多普达所有机型。(特殊机型另注)

■购买方式:"百宝箱"下载,中国移动"百宝箱"业务下载,SIM卡须开通GPRS服务,收费为游戏费用和GPRS流量费(GPRS收费标准参看中国移动相关标准);联通"神奇宝典",中国联通"神奇宝典"业务下载,收费参看中国联通相关标准;Wap下载,手机连接Wap网站下载,SIM卡须开通GPRS服务,收取GPRS流量费;短信定制,发短信到特殊号码定制下载,SIM卡须开通GPRS服务,收取游戏费用和GPRS流量费。(文/手机狗)





智勇双全，时尚魔力

→→→ 摩托罗拉 MPx220 & A668 ←←←



继 Moto E680、RAZR V3 之后，本月 PLAY!LAB 手机车间收到了摩托罗拉两款全新机型"智能至尊"MPx220 和"指书先锋"Moto A668。通过本期 PLAY!LAB 测试员的试用报告，希望可以让诸位更全面的了解这两款高端时尚手机

智勇双全 MPx220



做为 Moto 主打的 SmartPhone 系列（使用微软 Windows Mobile 操作系统，以下简称 SP），MPx220 的上代产品 MPx200 虽然并未正式登陆国内市场，但仍在广大 SP 发烧友中刮起了一阵"MPx 风"。现在，摩托罗拉终于在国内正式推出了升级型号 MPx220——更强大的功能，更时尚的外观，更方便的售后服务，赶紧随笔者一起认识这款 SP 之王吧。

外型：★★★★☆

MPx220 的外形相比略显臃肿的前代产品显得轻薄许多，99mm×48mm×22mm 的"三围"和 110g 的"体重"，令其更加受到时尚年轻用户的亲睐。Moto 的烤漆技术向来为人称道，加上磨砂处理的银白色外壳和机身独特的高亮抛光镜面工艺，体现了 MPx220 的时尚高贵气息。

MPx220 外屏采用分辨率为 96×64 像素的 64K 色 CSTN 彩屏，可显示时间、运营商、信号、电池等常用信息，同时也可做为自拍取景器。MPx220 的内屏采用了两英寸 176×220 像素分辨率的 64K 色 SP 标准屏幕，高亮度的背光设计使之显示效果非常出众。



耳机接口、音量调节键和开关被依次安置于 MPx220 机身左侧，而右侧则安置了 MiniSD 插槽、相机快捷键和红外接口。MPx220 采用了特殊处理的磨砂键盘，五维导航键被设计得非常大，数字键虽布局紧凑，但"阶梯式"设计使其手感非常棒，完全不用担心按错键的情况。

值得一提的是，MPx220 的键盘灯具备自动感光功能，通过键盘左下方的感光装置，随着光线的强弱自行判定开启或关闭键盘背光。



MPx220 具备 120 万像素摄像头和闪光灯

多媒体：★★★★★

在介绍 MPx220 的多媒体功能前，我们有必要先了解一下 MPx220 的软硬件配置：MPx220 采用了主频为 204MHz 的德州仪器（TI）ARMV4 OMAP 1611 处理器，并集成 1.5MB 缓冲寄存器，用户内存为 32.5MB，操作系统采用 Windows Mobile 2003 SmartPhone Edition SE。那么，在如此强大的配置下，其多媒体性能究竟如何？

MPx220 支持 40 和弦 MIDI、WAV、MP3 格式铃声，经过笔者试用，铃声层次感和音色均相当出色，除个别嘈杂的公共场合外，由前置扬声器发出的铃声音量也比较大。SP 当然不能少了微软的一套东东，MPx220 内置了我们熟悉的 Windows Media Player 9.0，可全屏播放 MP3、WMV、WMA、AVI、ASF 等格式的视频、音频。笔者使用森海塞尔 MX500 耳机对其播放音质进行测试——就手机来说，MPx220 的效果算是非常出色的。

当然，谈到多媒体应用，势必要求手机有良好的扩展性，通过 MPx220 的 MiniSD 扩展槽，你可以外接最大 512MB 的 MiniSD 卡，这样 MPx220 就摇身一变成为一个移动多媒体中心了。



拍摄：★★★★☆



红外发射口、相机快捷键和 Mini SD 插槽

百万象素摄像头如今已成为高端手机的主流配置，摩托罗拉此次也终于在 MPx220 上采用了有效象素为 120 万，可拍摄最大分辨率为 1280×960 图片的 VGA 摄像头，并且还配备了闪光灯，这可是第一款采用百万像素级别摄像头的 SP 哦。MPx220 提供了 5 种白平衡和 6 种对比度的调节，支持最大 4 倍的数码变焦，支持多达 99 张的连拍，用户可选择自动、夜晚、暗光、强光等多种拍照模式。当然，仅仅拍照还不足以让我们尽情分享每一个精彩的瞬间，MPx220 同样支持摄像功能！在摄像过程中，用户依然可以自行调节亮度和对比度。并有标准、中、高三种摄像质量供用户选择，播放效果也非常流畅。



手感极佳的键盘

QUAD 字样显示 MPx220 是一台 4 频 GSM 手机



与 Windows XP 的"无缝链接"

其他：★★★★★

MPx220 内置了 Billiards、Skipping Stones、《纸牌》和 Jawbreaker 四个游戏，虽然数量不多，但可玩性都不错。更重要的是，凭借其 Java 扩展功能，MPx220 的用户可以玩到大部分的 Java 游戏，加上 Windows Mobile Smartphone 操作系统的众多游戏和模拟器，可说 MPx220 上的游戏是取之不尽的。

MPx220 支持 Mini USB、数据线、蓝牙及红外等种数据传输方式，并可通过驱动光盘附带的 ActiveSync 软件来进行和 PC 资料共享等相关操作。

浏览互联网对于 SP 来说当然是必不可少的功能，四频的 MPx220 内置大家非常熟悉的 IE 浏览器和 MSN Messenger，只要开通了 SIM 卡的 GPRS 服务，你就可以随时随地的在互联网中翱翔。

电池方面，Moto 充分考虑到了 MPx220 的长时间工作需求，为其配备了 1000mAh 的高效锂电池，在充分使用 MPx220 的情况下，其待机时间为 2 天左右。而在仅使用电话、短信等功能时，其待机时间可长达四天。

综合评价：★★★★★

综合来看，外观时尚，功能强大，扩展性能丰富，配备高像素摄像头，多种数据传输接口，种类繁多的游戏、应用软件等等优势，加上 SP 操作系统的开放性和易用性，MPx220 可谓短小精悍，18 般武艺样样精通！









时尚魔力 A668

Moto 推出不久的新款手机"指书"A668(以下简称 A668),是业界迄今为止唯一一款带键盘"指书"输入功能的百万像素拍照手机,集通讯、影像、游戏等诸多功能于一体,主要面向年轻的时尚一族。作为全球移动通讯领域的领导者,Moto 一直引领着行业技术、产品的市场走向,而此次推出的 A668,更是充分体现出技术的人本思想,将人性化的创新发挥到了极致。



外形:★★★★☆



造型独特的听筒

A668 采用翻盖式设计,整体感觉纤巧精致,极具数码时代的科技气息。A668 体积仅为 92.3mm ×44.6mm ×23.8mm,重 89.5 克,无论是 GG 还是 MM 都可以毫不费力的握在手中。A668 的外壳采用 ABS 工程塑料制造,磨砂处理后的机身不仅看起来尊贵异常,同时也使得机器不易沾上油脂和手印。机身上部的外盖面板采用拉丝金属工艺,同时"M"标记在机器上随处可见。

键盘方面,A668 采用了五维导航键,键位设定和手感也较为出色。屏幕方面,A668 采用了 96×64 像素分辨率的 64K 色 CSTN,内屏则为 128×160 像素的 26 万色 TFT 液晶,对各种色阶还原上 A668 表现的很饱满,色彩也非常柔和。

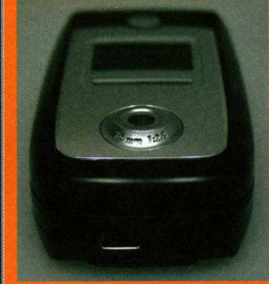


在键盘数字键区域内便能施展"指书"

指书:★★★★★

"科技创新思想"的理念在 A668 上有直观的体现——这就是采用触摸式感应键盘的"指书"(Finger Writing Recognition)功能。"指书"的原理是:当手指与键盘特定区域进行接触时,位于键盘下的电容性感应器会感受手指在键盘上滑动所引起的电容变化,记录下来并转化为屏幕上的字迹,再通过手机对字迹的辨认和识别完成文字输入。

众所周知,"解放拇指"一直是手机厂商努力的方向,而 A668 上的"指书"功能,使手机用户无需触笔就可以在键盘区域用手指写下汉字、英文、数字或符号,轻松完成输入。考虑到不同用户的书写习惯都不尽相同,为此 Moto 在手机中提供了详细的调试设置。在"指书"时,屏幕上会显示出书写的笔划,通过相关设置可更准确的辨认"指书"区域。A688 还能够对"指书"进行自动校准,同时提供多达三种手写音可供选择。此外,A668 为"指书"功能专门设置了练习教程,经过我们的试用发现,与时下网络上对"指书"颇有微词的观点不同的是,在熟悉后,"指书"的输入速度和识别率都是非常理想的。



120 万像素摄像头和 Mini USB 充电/数据接口

其它:★★★★☆

A668 的菜单摒弃了以前该系列传统机型呆版的的图标表示,而全部采用 3D 动画效果显示,颇具时尚和动感。此外,A668 提供多达三种的菜单表现形式,并支持酷炫的动态屏保。

A668 采用 64 和弦雅马哈铃音,并支持 SMAF、MMF 等格式铃音。经过试听,A668 的铃声效果非常优秀,手机背部颇具"气势"的扬声器不仅让铃音音量宏大,音域宽广,音色也非常饱满。

在 A668 外屏正下方,Moto 为其准备了一个最大分辨率为 1280×960 像素的 120 万像素摄像头,支持高达 8 倍的数码变焦、15 张高速连拍,并提供四钟白平衡和八种拍摄特效选择。A668 同时支持视频拍摄,可拍摄最长 30 秒的 3GP 视频。

游戏方面,A668 内置《五颗球》、《飞行》和《Popo 车》三款小游戏,并支持大多数 Java 游戏。

此外,随 A668 赠送的手机伴侣软件让用户方便的通过 Mini USB 口轻松实现手机与电脑之间的资源共享和管理。

综合评价:★★★★☆

A668 凭借超前的"指书"技术、120 万像素摄像头的锐丽视界、26 万色内屏的完美表现、影音短片摄录等耀眼功能,成为时尚新人类的闪亮首选。





不知通过笔者的介绍,大家是否对 Moto 的这两款时尚科技宝贝有了些许了解呢?据悉,引领移动科技时尚的 Moto 近日又陆续推出多款充满时尚科技味道的手机产品,PLAY!LAB 将会在今后的文章中为大家介绍,也欢迎大家来 www.playgamer.com "家游派"论坛的掌中 PLAY! 板块讨论。■(文/PLAY!LAB·紫霞的铃铛)



手机游戏英雄会

家游新浪联合调查7

采访/石磊



华娱无线 CHINA WIRELESS ARTS

华娱无线成立于2003年3月，该公司一直专注于无线游戏及娱乐产品的研发，是中国资深无线娱乐产品提供商之一。做为中国联通和中国移动两大平台出色的内容提供商，截止到2004年底，华娱无线已经有6款K-Java游戏产品进入中国联通“神奇宝典”和中国移动“百宝箱”下载排行榜前10名，是中国联通Unija开发商中的领军公司，所开发的产品备受用户亲睐。

本次我们采访的是华娱无线公司首席执行官潘榆文先生和执行副总裁李惠先生：

潘榆文，华娱无线CEO，8年游戏领域从业经验，1996年创立游戏专营店“千里马游戏行”，拥有12家专卖店，成为游戏销售业的知名公司；2002年任北京中科鸿基网络技术有限公司CEO；2003年始任北京华娱无线科技有限公司CEO，负责公司架构搭建，把握游戏策划方向。

李惠，华娱无线VP，1996年毕业于哈尔滨工业大学，多年IT行业从业经验，2002年任北京中科鸿基网络技术有限公司执行副总裁；2003年初始任北京华娱无线科技有限公司执行副总裁，负责市场特别是海外市场的拓展工作。



华娱无线CEO潘榆文先生（左）和VP李惠先生

采访刚开始，潘榆文先生向本刊记者介绍，在2003年10月，华娱无线带着4款游戏参加了诺基亚S60游戏开发比赛，拿到了比赛所设7个奖项中的3个，并且是唯一一个拿到2个以上奖项的参赛厂商，并从此与诺基亚建立了良好的合作关系。从潘先生的语气中，笔者看到了一个充满着创作激情的CEO，就像潘先生说的，“那次得奖，让整个公司从上至下充满了信心和激情”。随后，凭借着精心打造的游戏，华娱无线逐渐成为中国联通“神奇宝典”业务中领头的CP，并同时在中国移动的“百宝箱”业务中稳步提升自我品牌地位。

在谈到本土游戏提供商和国际知名游戏提供商时，笔者提到在PC游戏市场，由于与对手在实力、技术、经验上的差距，本土游戏制作人在几番“浴血沙场”后最终逐渐冷静下来，开始进入一个蛰伏期。而在手机游戏市场里，目前本土游戏制作人和国际游戏制作人间的激烈竞争是否也会重蹈PC游戏市场覆辙？

面对笔者的问题，华娱无线的两位老总肯定的回答“不会”。潘先生说：“几年前国内PC游戏人的失败源于本土和国际PC游戏制作相差太远的起步时间，而手机游戏市场则不存在这个问题，我们几乎处于同一起跑线，我想这也算是一个机遇。”





《恶魔猎手》

李先生接着向笔者介绍：“我们现在面临的主要问题并不是技术上或国内市场上的，而是当我们想要走出国门，让全球手机玩家看到来自中国的手机游戏时，我们缺乏国际市场上的渠道优势。但我们一定会克服困难，一定要走出去！”

当笔者问到华娱无线是如何看待正不断进入中国的国际知名手机游戏制作商所带来的竞争时，潘先生笑着答道：“这是好事！有竞争才能看出孰优孰劣，才能让我们学到对手的优点，才能让我们知己知彼。并且，他们进来，有利于国内市场的优胜劣汰，更有利于这个新兴行业的环境向更好的方向发展。”

采访快要结束时，笔者让潘先生送给国内手机游戏玩家一句他最想说的话，潘先生沉默了一会儿，笑着说：“希望手机游戏用户群能够不断扩大，不是现有的老玩家流失小于新玩家进来的扩大，而是能够留住玩家的扩大。我们会一直努力，让大家玩到更多值得您玩第二次、第三次的好游戏！”■









华娱无线借以叩开欧洲市场大门的《朱雀传》



显卡变身体验

迪兰恒进镭姬杀手 X700 加强版

Radeon X700 系列显卡是 ATI 在 PCI-E 平台中高端市场的利器，早期市场中用户见到的大多是基于 Radeon X700 Pro 核心的产品，随着制造工艺的不断成熟，目前越来越多的 Radeon X700 标准版出现在了我们的面前。与 Radeon X700 Pro 相比，具备很强超频性能和更低价格的 Radeon X700 标准版显然更受消费者关注。

依托于优良的制造工艺，许多 Radeon X700 标准版显卡都能够通过超频的方法达到 Radeon X700 Pro 的性能，但 PLAY!LAB 本次要向您介绍的这款迪兰恒进镭姬杀手 X700 加强版（以下简称 X700 加强版）却能够直接超频到接近近日推出的 Radeon X700 XT！是不是很够劲？赶快来看看吧！

显卡变身

X700 加强版依然采用了迪兰恒进一贯的红色 PCB，整款显卡做工出色、用料高档，展现出迪兰恒进作为 Ati 显卡领头厂商的技术实力。这款显卡采用了 Ati 的 RV410 图形核心，它基于 110nm 制造工艺，具有 8 条像素渲染管线和 6 条顶点渲染管线，完全支持 Radeon X800 系列的 SmartShader HD、SmoothVision HD、HyperZ HD、3Dc、VideoShader HD 等图形处理技术。

这款显卡采用三星的 DDR3 显存颗粒，MBGA 封装，2.0ns 规格，单颗规格 8M×32bit，总共 4 颗组成 128MB/128bit 显存单元。从核心、显存的数据、高质量电容以及采用 Radeon X700 Pro 标准 PCB 来看，X700 加强版的确有很大的超频潜力。

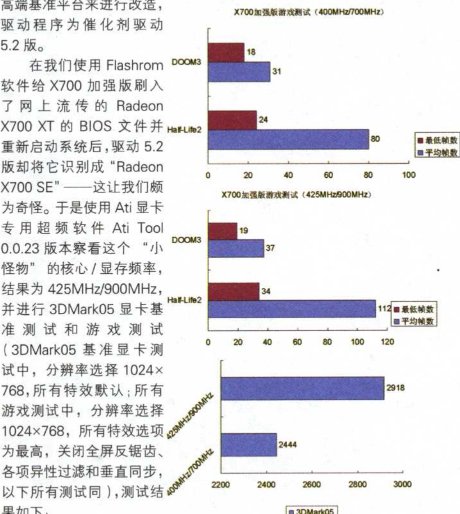
迪兰恒进镭姬杀手 X700 加强版

X700 加强版具有 D-Sub、S-Vidio 和 DVI 输出接口，能够满足不同用户的使用需求。散热方面，它所采用的散热器 Radeon X700 系列公版非常类似，PowerColor 的 Logo 显得异常醒目。

这款显卡的默认核心/显存频率为 Radeon X700 标准的 400MHz/700MHz，但目前网络上流传它可以通过刷新 BIOS 改造为 Radeon X700 XT（核心/显存频率为 475MHz/1.05GHz）！作为专为玩家们提供准确数据的邪恶实验室，PLAY!LAB 当然要验证一下^^

我们使用 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行改造，驱动程序为催化剂驱动 5.2 版。

在我们使用 Flashrom 软件给 X700 加强版刷入了网上流传的 Radeon X700 XT 的 BIOS 文件并重新启动系统后，驱动 5.2 版却将它识别成 "Radeon X700 SE"——这让我们颇为奇怪。于是使用 Ati 显卡专用超频软件 Ati Tool 0.0.23 版本察看这个"小怪物"的核心/显存频率，结果为 425MHz/900MHz，并进行 3DMark05 显卡基准测试和游戏测试（3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效默认；所有游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为最高，关闭全屏反锯齿、各项异性过滤和垂直同步，以下所有测试同），测试结果如下：



虽然"小怪物"比未改造前有不小幅度的性能提升，但离我们预期的 Radeon X700 XT 尚有差距，于是邪恶实验室经过 3 个多小时调试，最终用 Ati Tool 0.0.23 版本将它的核心/显存频率超至能稳定运行的 440MHz/1.05GHz（虽然我们很不甘心，但核心频率最终在离 XT 仅 30MHz 的地方停步，继续提升换来的只有反复死机）并进行了测试，3DMark05 中得分为 3139，游戏测试结果如下：

X700加强版游戏测试（440MHz/1.05GHz）

	最低帧数	平均帧数
DOOM3	20	39
Half-Life2	37	113

结论

虽然并未一跃变为 Radeon X700 XT，但这款 X700 加强版的超频潜力仍旧非常强大，并且带来了显著的性能提升，相比它 1399 元的定价是非常超值的。同时，我们最终将其 BIOS 刷回原始版本，同样能用 Ati Tool 软件超频到同样级别，所做测试结果并无二致。经历了这么一番近 5 小时的反复调试，PLAY!LAB 最终推荐那些并不想承担因刷新 BIOS 带来的失去质保风险的用户，采用软件超频的方式挖掘 X700 加强版的大幅潜能，同时也呼吁迪兰恒进或资深 DIYer 早日提供真正能够"一刷永逸"的 BIOS 文件。

尽管折腾了大半夜，游骑和狗子还是带着笑容走出了 PLAY!LAB，毕竟能为读者提供最简单、最安全的方式来榨取超值硬件的潜力才是最有意思的，咱们下期见！（此时泛着诡异光芒的 PLAY!LAB 中传出二人狰狞的笑声："哈哈，还有 3 个评测就能睡觉了~"）■（文/PLAY!LAB·机器狗）

PCI-E 入门新兵

华硕 Extreme N6200 TC

2004 年 12 月 16 日，Nvidia 在北京正式发布了 GeForce 6200 Turbo Cache（文中简称 6200TC），作为 Nvidia 新一代的主力入门级显卡，6200TC 究竟身背什么样的新技术与新特性，这是许多玩家关心的问题。本次 PLAY!LAB 收到了华硕的 Extreme N6200TC 显卡，就让我们一同看看 Turbo Cache 究竟有什么样的本领吧。

Nvidia 在其 NV44 核心中增加了自己的新技术 Turbo Cache 的控制线路，让 NV44 核心显卡可以透过 PCI-E 传输的高速频宽特性，直接使用系统内存资源，这就是 6200TC。



Turbo Cache

什么是 Turbo Cache? 它有什么用?

Turbo Cache 技术是伴随 PCI-E 总线的出现而诞生的，这不得不让我们提起 AGP——虽然 PCI-E 与 AGP 并不是同档次的技术，PCI-E 是系统总线，它用来取代已有 10 年历史的 PCI 总线；AGP 是图形端口，称不上是系统总线——但就目前来看，图形芯片是唯一从 PCI-E 带宽中获益的产品，因此有必要将 PCI-E 与 AGP 技术进行比较，借以分析 Turbo Cache 技术为何没有在 AGP 时代出现。

首先要明白，AGP 推出的最主要目的是降低显卡帧缓存（Framebuffer，显存主要用途）容量，以降低显卡成本。

在 AGP 推出之前，人们就发现了 PCI 总线无法满足 3D 应用的需求：以 1024×768@16bit 分辨率运行 3D 游戏，材质贴图的数据量会超过 200MB/s。但当时显存颗粒极其昂贵，不能提供如此大容量的存储空间，至今也只能在昂贵的专业图形卡上看到超大容量的显存。为降低显卡制造成本，就需要在显存容量不够时将材质数据转移到系统内存里，而当时 PCI 总线的带宽仅有 133MB/s，这显然无法胜任。为了提升系统内存与显存的数据交换速度，AGP 技术被 Intel 推出。可见，AGP 是“寻求降低帧缓存成本的解决方案”，也就是为降低显卡成本而出现的一种技术。

当然，随着游戏需要的帧缓存容量越来越大和显存成本的降低，AGP 显卡的显存容量也在不断提升，但始终处于一种“不够用”的状态，而 AGP8X 的 2.1GB/s 带宽相对于 128bit/400MHz 的显存的 6.4GB/s 带宽还相差甚远，因此当能提供更高带宽的 PCI-E 显卡接口出现后，Turbo Cache 出现了。

Nvidia 的官方文档上对于 Turbo Cache 的定义如下：

- 能够有效的直接利用系统内存进行渲染
- 能够有效的直接利用系统内存进行纹理处理
- 能够将系统内存分配/取消分配用于图形处理
- 由本地 DRAM 提供扫描输出缓存内存

由此可见，Turbo Cache 是一种将系统内存分配给显示核心来读写数据的技术，目的是为了降低显卡制造成本——这与 AGP 在本质上是相同的——AGP 同样具有这些功能。因此，Turbo Cache 并没有神秘之处，与 AGP“纹理内存”（可通过 BIOS 设置容量）的控制原理基本相同，而最终目的都是降低显卡成本。

那么，是不是 Nvidia 在拿老技术重新包装呢？经过分析，我们认为 Turbo Cache 还是有其独到之处：

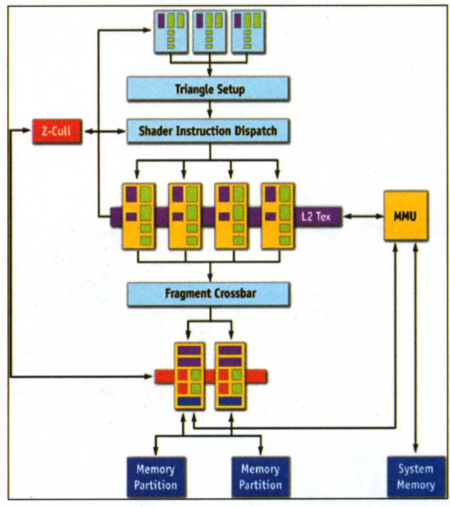
渲染到内存

Turbo Cache 显卡引入了内存管理单元（Memory Manage Unit，以下简称 MMU），能让 GPU 通过 PCI-E 总线直接对系统内存进行读写操作，并将渲染结果和纹理数据分配在显存或系统内存上。这就类似于把 CPU 的内存管理器放到了 GPU 里，把显存和系统内存视作一体，突破两者的物理地址，以虚拟寻址方式自由地分配帧缓存、纹理缓存等数据。Nvidia 将此工作模式称之为“渲染到内存”。

前面我们提到在 AGP 平台中，主板 BIOS 内都有关于 AGP 纹理内存容量的设置界面，用户可以自由调整，且这些空间在不使用的时候被释放出来，在自由分配这点上 Turbo Cache 是与 AGP 相同的。Turbo Cache 的改进在于，这个容量大小不需用户自己设置，比如具备 32MB 帧缓存的 6200TC，系统会直接认为显卡拥有 128MB 的显存。这种无需用户自行设置容量的模式，想必就是 MMU 在发挥作用。

同时，与集成显示核心不同的是，Turbo Cache 不会占用固定的系统内存，譬如一台有 512MB 系统内存的电脑，如果划给集成显卡 8MB 容量作为显存，则系统中会显示仅有 504M 系统内存。但 Turbo Cache 不会导致这种情况，BIOS 与 Windows 都会认为系统仍具有 512M 内存。

Nvidia 的“渲染到内存”流程



从目前来看，Nvidia 选择入门级产品 NV44 核心显卡加入 Turbo Cache 技术，看来是打算以最明显的方式展示 Turbo Cache 在节省成本、提供高性价比 DX9 显卡方面的优势，那就让我们看看 6200TC 在实际游戏中的表现吧。

华硕 Extreme N6200TC

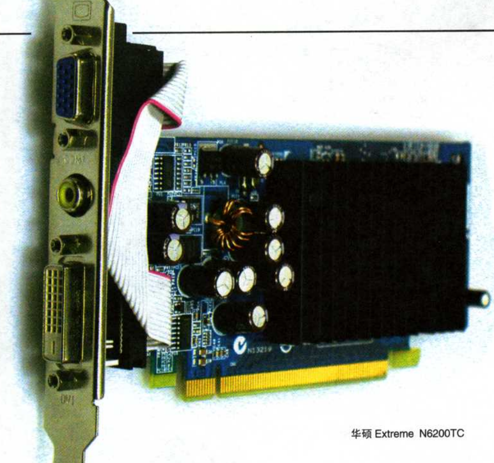
本次 PLAY!LAB 收到的华硕 Extreme N6200TC（以下简称 AEN6200TC）采用蓝色 PCB，与最初 Nvidia 发布的公板 6200TC 最大区别在于它使用了窄板 PCB。对于面向入门级用户的产品而言，窄板 PCB 的应用可以在不损失显卡性能的前提下有效降低成本。

虽然使用了窄板 PCB，但是这款 AEN6200TC 仍然具有齐全的输出接口，只是 D-Sub 接由一条排线直接从 PCB 焊点上引出，视频输出接口也由 S 端子（单独输出亮度、色彩信息）改为复合视频（混合输出）。当然，对于一款强调性价比的入门级产品来说已经够用。

这款 AEN6200TC 核心代号 NV44，它具有 4 条像素渲染管线和 3 条顶点渲染管线，除了特有的 Turbo Cache 技术之外，还具有 GeForce 6 系列产品的全部特效。值得一提的是，6200TC 是目前唯一一款对微软 DX9C SM3.0 提供支持的入门级显卡产品。

得益于先进的 110nm 制造工艺，AEN6200TC 的发热量非常小，一款做工精良的散热片就足以满足它对散热的要求。当然，采用散热片还带来了一个好处，那就是静音。

显存是影响显卡性能的重要部件，这也是 6200TC 的精髓所在。这款 AEN6200TC 使用的是三星出品的 3.6nsTSOP 显存颗粒，单颗规格为 8M×16bit，4 颗加起来的总容量/位宽为 64MB/64bit——这仅仅是板载显存部分，通过 Turbo Cache 技术对主内存的调用，这款显卡可以达到最大 256MB 的显存容量！按照 Nvidia 的官方说法，它应该被形容为具备 256MB 显存，其中板载 64MB 加速缓存。AEN6200TC 的核心/显存默认频率为 350MHz/550MHz，与 Nvidia 公版相同。

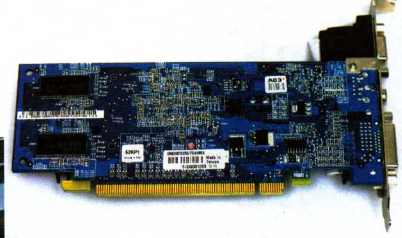


华硕 Extreme N6200TC

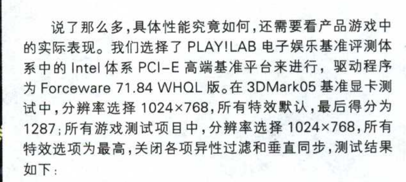




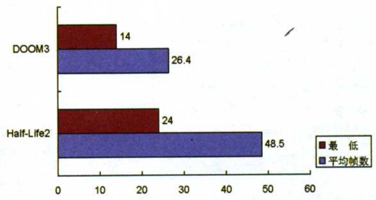
测试







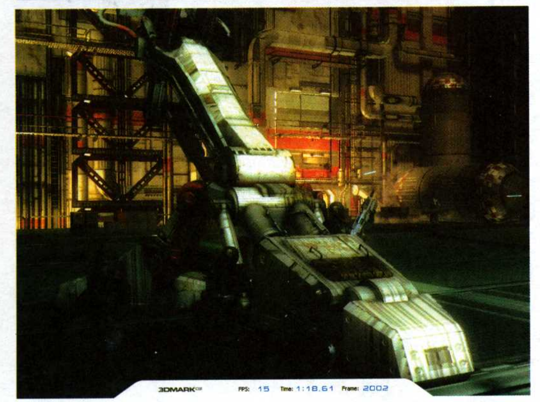
说了那么多，具体性能究竟如何，还需要看产品游戏中的实际表现。我们选择了 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行，驱动程序为 Forceware 71.84 WHQL 版。在 3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效默认，最后得分为 1287；所有游戏测试项目中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为最高，关闭各项异性过滤和垂直同步，测试结果如下：

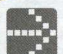


结论

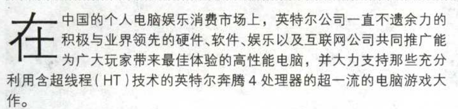
从测试结果来看，AEN6200TC 作为一款售价仅为 688 元的入门级显卡，在提供所有 DX9C 特效的同时，还能够在高画质的游戏以及测试软件中取得不错的成绩，表现良好。同时，我们也看到 Turbo Cache 在降低显卡制造成本所作出的努力。从 PCI-E 平台的发展趋势来看，Turbo Cache 及同类技术必然成为未来显卡非常重要的研发方向。同时，由于 Turbo Cache 在系统内存分配方面的优良机制，未来中端甚至高端产品中引入类似技术也不无可能。PLAY!LAB 也会继续关注 Turbo Cache 及其他厂商类似技术的更多走向。■

（文/PLAY!LAB·狗子）





为玩家而生



英特尔 915 至酷游戏体验平台

电脑游戏玩家对于高性能电脑的需求，总是伴随着新一代 HighEND 级别的游戏大作的诞生而不断攀升。英特尔公司在推出了最新一代 PCI-E 总线结构平台之后，超线程（HT）处理器、DDR2 双通道内存、915/925 芯片组、Matrix RAID 硬盘存储方案等技术，前所未有的获得了整合，在个人电脑上拥有极致游戏体验的梦想已经唾手可得。



在中国的个人电脑娱乐消费市场上，英特尔公司一直不遗余力的积极与业界领先的硬件、软件、娱乐以及互联网公司共同推广能为广大玩家带来最佳体验的高性能电脑，并大力支持那些充分利用含超线程（HT）技术的英特尔奔腾 4 处理器的超一流的电脑游戏大作。

进入 2005 年，伴随着奥美电子公司在国内引爆上市《半条命 II》，英特尔公司也特别推出了它的 915 套限量“至酷游戏体验平台”，其中不仅包含了奥美电子《半条命 II》正版游戏及 915 套绝版的“半条命 II”主题手表，更以英特尔原厂盒装的 Intel D915PBL 主板及 Intel Pentium 4 520 处理器套装，为玩家提供了拥有极高品质保证与性能表现的游戏 PC 核心部件的选择。



【A】大礼包中的英特尔 915 套装市场售价 2850 元，参加抢购优惠活动的幸运玩家甚至可以 2508 元入手！此外在大礼包中的回执卡上填好相关资料参加抽奖活动，还有机会获得由奥美电子提供的全球经典游戏超级组合一套，包括《魔兽争霸 III》及资料片《冰封王座》、《反恐精英》及资料片《零点行动》、《星际争霸》及资料篇《母巢之战》、《暗黑破坏神 II》及资料篇《毁灭之王》。

【B】《半条命 II》正版游戏和主题手表，后者采用 802 进口机芯，合金材质表壳，表盘为黄色，内有 HL2 的 LOGO，表带为深蓝色牛仔布制成，仅生产 915 枚，极具收藏价值。





Intel 盒装 P4 520 处理器

Pentium® 4 Processor 520, LGA775 Pkg
2.80 GHz, 1MB L2-Cache, 800 MHz FSB,
Requires Platform Compatibility Guide 04B or 04A Board
PROD. CODE:BX80547PG2800ESL7KJ
MM #: 861562
EAN 5 032037 004534
FPO/BATCH #:54258359
UPC 7 35858 16823 6
VERSION #:C70318-001 1.4V max. PACK DATE :08/17/2004
MADE IN CHINA

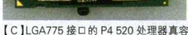
【A】快来看看这张揭示了 CPU 秘密的标签!



【B】原厂盒装 CPU 的包装相当严密，要拆开还真要费些功夫。

要想在市面上买到真正 Intel 原厂盒装的 CPU 并不那么容易，“至酷游戏体验平台”中所含的一套 LGA775 P4 520 处理器，则让我们轻松获得了绝对品质保证。这是一枚编号为 SL7KJ 中国制造的处理器，主频 2.8GHz，含 1MB 的二级缓存，800MHz 前端总线。包装盒封装保护相当考究，花了不少力气才将坚固的内部塑料保护壳打开，其中还有一套 Intel 为 LGA775 规格的处理器定制的新型风冷散热器，它采用上下贯通的鳍状铝制散热片，中心是纯铜材质，顶部的风扇为新型 4 针温控转速风扇，可由系统根据 CPU 的热量自动调节转速，在静音和散热效率上取得最佳的平衡。而这种新型 LGA775 散热器安装与拆卸都非常便利，只需将 4 个接脚插入主板 CPU 插座附近对应的孔洞，压下接脚卡入其中，再用平口螺丝刀将其旋转 90 度即可卡紧。



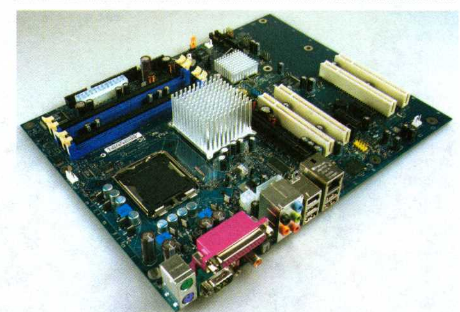


【C】LGA775 接口的 P4 520 处理器真容

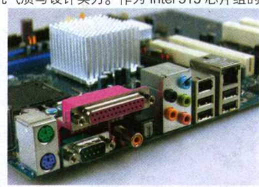


【D】Intel 盒装风扇真容

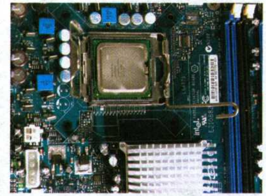
Intel 原厂 D915PBL 主板



“至酷游戏体验平台”内含一套 Intel Desktop Board D915PBL 主板，采用亮丽的蓝色 PCB 基板，稳重大方的标准 ATX 规格，布线和用料规矩严谨，体现出全球领先大厂的不凡气质与设计实力。作为 Intel 915 芯片组的“标准”主板设计范例，D915PBL 主板采用了这一系列最高端的 Intel 915P +ICH6R 芯片组，支持含超线程技术的 LGA775 Intel Pentium 4（包括 Extreme Edition 及 EM64T 版本）/ Celeron-D (800/533MHz FSB) 至 3.6 GHz 或更高主频的处理器。主板支持最新的双通道 DDR2（240 Pin / 1.8V）533/400MHz 内存技术，一黑一蓝两组内存插槽很容易通过颜色分辨对应的内存通道。主板同时采用最新的 PCI Express 总线结构，除了一个 PCI-E X16 的显卡插槽外，还提供了 2 个 PCI-E X1 扩展插槽和 4 个 PCI 扩展插槽。相对于上一代 AGP8X 2.1GB/s 的传输标准，PCI-E X16 的双向 8GB/S 的传输标准可以令可预见的任何显卡都不再会受系统总线带宽的限制，更充分的发挥 PC 的图形与系统性能。



【A】D915PBL 主板提供了丰富的、功能强劲的外设接口。ICH6R 南桥芯片支持 4 个原生 SATA 接口，同时支持 RAID 0、RAID 1 或者 Intel Matrix RAID；支持 Intel 82562EZ PLC 设备的 10/100 Mbits 网络接口；8 个 USB 2.0 和 3 个 IEEE1394；还有通过数字光纤、数字同轴或模拟音频接口输出的 7.1 声道 Intel 高清晰度音频系统。



【B】Intel 原厂主板 CPU 插座周围的三相供电模块 MOSFET 元件全都是直立的，借助原厂 CPU 风扇的发射状气流加强散热。



【C】在易用性设计方面，D915PBL 主板首次在 Intel 主板上采用了不同颜色来标识机箱前面板接头，同时产品中还附带了一个 3 寸前面板转接盒，将耳机/麦克插孔、2 × USB、1 ×IEEE1394 转到机箱前面板的 3 寸设备槽上，在设备使用上将令人体验到超凡的便利。

■平台性能测试



对于这套基于 i915P 芯片组和 PCI-E 的 Intel 主板、处理器套装，我们将 PLAY!LAB 基准测试平台 PCI-E 体系中的 Micron DDR2-533MHz 512MB×2（参数调整为 4-3-3-9）内存和 Maxtor MaXLine III SATA 250GB×2 硬盘接入，后者更以 Matrix RAID0 + RAID1 的磁盘卷，来充分发挥这一平台的系统性能。

对低端、中端和高端的主要游戏性能差异部件，我们选择微星 X300、华硕 X700Pro 和华硕 X800XT PE 这三款 PCI-E 显卡，相信这足以代表目前 PCI-E 显卡市场上的各种产品能力。游戏测试样本当然选择了“至酷游戏体验平台”附带的正版《半条命 II》，同时我们选用了 PLAY!LAB 在 HL2 测试中所使用的场景 1（HL2 hard_c17_12）“城区激战”以及场景 2（HL2 hard_canals_09）“水区狂奔”两个样本来完成，测试结果大家可以与 PLAY!LAB 基准平台进行对比。



【A】造型采用窄边框高度简约设计，一体化底座连接方式，曾获得德国汉诺威大展的设计奖项。

作为面向最新平台的游戏应用，我们也着重考虑了日益流行的液晶显示和大屏幕、高分辨率的游戏趋势。而最近市场上一款飞利浦公司 19 寸液晶显示器 109S5 引起了我们极大的兴趣。109S5 是飞利浦公司于 2004 年 6 月专门针对影音娱乐和游戏的高端需求而推出的 12ms 响应时间的大屏幕液晶显示器，SXGA TFT 19 寸液晶面板，最佳分辨率 1280×1024@75Hz，对比度 500:1，亮度 250cd/m2，接口方面为 VGA D-SUB 规格。



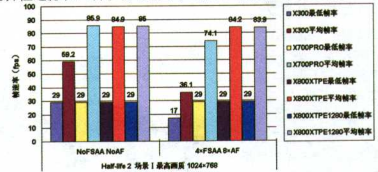
【B】包装状态显示的 109S5 显得具备极大的俯仰角度，不过使用角度为 -5 度~25 度；水平/垂直可视角度 160 度；109S5 具备安全锁孔，并支持 VESA 标准支架的墙面安装。电源内置，工作功耗 34W，待机功耗小于 1W；四边和背部设计有许多散热孔，工作温度控制非常好；内部有金属屏蔽罩，通过 TCO99 及 TCO03 环保认证。

拥有一款大屏幕、低响应时间的液晶显示器，这是追求高级游戏视听娱乐享受的玩家的梦想，这款 190S5 在去年暑期上市时价格高达 7999 元，的确令人可望而不可及，但进入 2005 年，它的价格连续下调，目前已经达到 3999 元的水平，虽然没有 DVI 接口，但对于视觉来说其与 VGA 接口并没有太多区别，而在性价比方面则相当突出。飞利浦公司送测的这部零售版 109S5 点亮后没有发现任何的暗点、亮点或坏点，整个屏幕亮度均匀、色彩艳丽，我们还分别调整了 109S5 所支持的本色、9300K、6500K 及 sRGB 等色温模式，并与旁边的 CRT 显示器的相应模式进行了对比，色

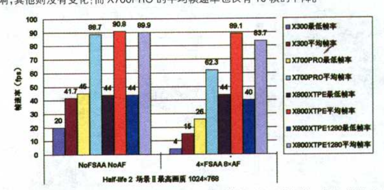


彩表现令人非常满意。其 OSD 菜单默认为简体中文，面板按键操作手感也非常舒适方便。

在游戏设置方面，我们使用 ATI 催化剂 5.3 版驱动程序，基本测试全部以 1024×768 分辨率及全部特效开启最高的设定来完成，基于性能和画质互为影响的重要因素，我们还以全屏反锯齿（FSAA）及各向异性过滤（FA）同时关闭和同时开启两种设定状况完成了测试。终极游戏测试则采用华硕 X800XT PE 显卡在 1280×1024 分辨率最高画质下进行 HL2 测试场景 1（HL2 hard_c17_12）“城区激战”以及场景 2（HL2 hard_canals_09）“水区狂奔”两个样本，分别在全屏反锯齿（FSAA）及各向异性过滤（FA）同时关闭和同时开启两种设定状况进行。



从测试结果可以看出，在场景 I 的典型 FPS 战斗场景中，未开启 FSAA 和 FA 的情况下，各显卡都可以获得满足实用需求的平均帧速率，最低帧速率都在 29fps 的水平，与我们在其他测试中的情况相比，应该是一个高复杂场景造成的 CPU 运算性能而非图形卡性能的瓶颈；在开启 FSAA 和 FA 之后的图像运算量增大，才使这个运算性能瓶颈对显示性能最差的 X300 造成了显著影响，其他则没有变化；而 X700PRO 的平均帧速率也仅有 10 帧的下降。



场景 II 为大量水面倒影和光线反射的场景，对运算性能的要求与前一场景有些不同——首先是没有高复杂场景造成的 CPU 运算性能瓶颈，但有更多的图形运算量对显卡要求提高，X300 在这里的测试结果要明显下降，X700PRO 和 X800XTPE 依然保持了稳定的性能表现，只是由于图形运算量的增大，X800XTPE 在 1280×1024 分辨率开启 FSAA 和 FA 造成了一些性能下降。

在测试开始前，我们就发现 Intel 主板 BIOS 中有非常丰富的内存参数调整选项，我们成功的将 DDR2-533 内存从默认的 4-4-4-12 调整为 4-3-3-9 的参数设定并稳定完成了所有测试。但在 CPU 参数设定方面 Intel 主板 BIOS 中就显得比较保守了，只能通过 Host 性能调节功能最多增加 4%，将 2.8GHz 超频到 2.94GHz（外频 210MHz×14 倍频）。

总体来看，915P 平台和 2.8GHz 的处理器在配合高、中、低端显卡的《半条命 II》图形性能测试中体现出不错的适应性，X300 级别对它来说图像性能偏低，有些浪费系统运算能力；X800XT PE 在更高端的 P4EE3.4GHz 上将取得更高的性能跃升，因此对 2.8GHz 这个频率的起步级 CPU 来说就有些浪费了图像性能；X700PRO 这样的中端主流显卡正是与 2.8GHz 处理能力相匹配的 PCI-E 图形卡。■（**图·文/PLAY!LAB·游骑**）

64 位家用游戏 PC

HP“畅游人”a1070cl

惠普公司在农历春节后的 3 月 3 日，以“数码、娱乐、银时尚”为主题，将其“畅游人”家用电脑系列全面换“妆”，同时以人性化设计、光刻技术和游戏 PC 为主线，分别定制了家庭数码工作室 U 系列、影音数码天地 W 系列和银色娱乐空间 A 系列，其中 A 系列为全面采用 AMD Sempron（闪龙）3100+ 及 Althlon（速龙）3200+ 的产品，而 a1070cl 这款被定位为“游戏 PC”的产品，则在 6699 的价格下带给我们无限的惊喜——

最新发布的三个 HP 家用电脑产品线中，HP Pavilion a1070cl 这款机型是惟一被定位于“游戏 PC”的产品。它最引人瞩目的地方就在于其采用的 939 针脚 AMD64 处理器，以及时下风头正盛的 Nvidia Geforce6600 PCI-E 显卡。在诸多强悍特性的集合下，a1070cl 的售价仍保持在令人可以接受的范围之内。不过我们仍对其眩目的指标与外观所遮蔽的内部充满了好奇，别错过这个机会，让我们一同探寻以下这部出自 HP 的“游戏 PC”到底有什么秘密。

视点① 外行看热闹



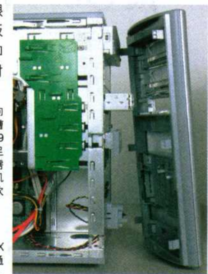
主机造型为 HP 最新银时尚风格，银色、白色、黑色搭配的面板，加上镀锌钢板表面的灰色喷塑处理，配以 HP 和 Althlon64 的 LOGO 装饰，整体造型不仅耐看，而且充满抢眼的亮点。



【A】内藏式前面板可向下缩入露出 3 寸扩展槽和前置音频接口，前置 9 合 1 读卡器则充分满足现今的电脑数码应用需要，注意现在的品牌机也已经不再标配 3 寸软驱了。



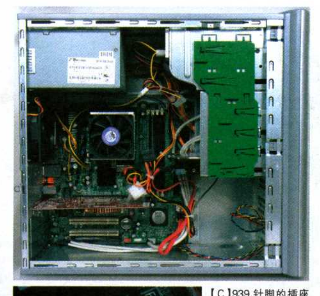
【B】从内部看看，MicroATX 规格的微塔式机箱比普通 ATX 少一个 5 寸槽的高度，本机已经安装了 1 部 DVD/CD-RW 整合光驱，一部 80GB/8MB 缓存酷鱼 7200.7(ST380013AS)SATA 硬盘，但本机仍保留了 1 个 5 寸槽和 1 个 3 寸槽的空位，供用户扩充设备之需。

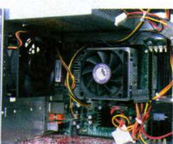


【C】产品的人性化不仅体现在各种圆角设计和大个儿的光驱弹出键，也体现在易拆卸设计上：侧板 1 枚手拧螺丝即可开启（而且螺丝还保持挂在侧板上，免除失落之虞），前板则从侧面 3 个卡子压下即可卸下，至于各种扩展设备也是免螺丝的抽换卡设计。

视点② 内行看门道

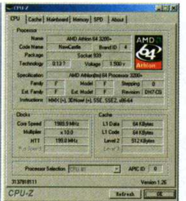
让我们打开机箱好好看看吧……且慢——那样岂不会破坏品牌机的保用条款?! HP 的工程师向我们说明了其特殊的服务条款：HP 充分认为用户有权开启机箱了解自己购买的商品，而开箱后所损失的服务权益，只是允许 HP 的售后服务不限于 24 小时内响应。很合理的服务方案吧?



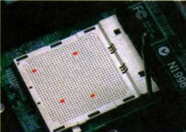


【A】CPU、电源、背板风扇三位一体的排风设计，加上主板 PSU 模块的散热片和侧板的开孔，整体散热效率很不错，最重要的是机箱风扇和 CPU 风扇转速分别在 1200RPM 和 1600RPM 左右，噪音水平非常很低。





【B】AMD64 位技术的 Althlon 3200+，939 针脚则代表其支持双通道 DDR400 内存，0.13 微米 NewCastle 核心及 512KB 二级缓存，这是许多人梦寐以求的吧！



【C】939 针脚的插座除了有箭头角标之外，还有 4 个凸点对应 939 针脚 CPU 的无针脚空位（图示以红色标出），放 CPU 的时候如果发现无法平稳放入，那就意味着放错了方向，借此避免烧机的危险。



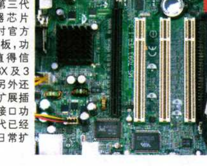
【D】内存采用现代原厂 DDR400(CL3) 256MB×2 双通道的安装配置，SPD 芯片的频率设定参数非常全面，此内存也具备相当程度的超频性能。



【H】ATI IXP400 南桥芯片提供的 4 个 SATA 150 接口，同时也支持 RAID0/1 磁盘阵列。



【E】拆下 6600 显卡，发现风扇上有微星（MSI）的标志，显存为正面 8 枚 TSOP 封装现代 HY5DU561622CT-4 纳秒芯片，经测试其参数为核心频率 300MHz/显存频率 500MHz，256MB 容量、128bit 位宽。通过最新的 Forceware 71.84 版内置的自动超频侦测获得 343MHz/589MHz 的安全超频指标。



【F】主板为微星 MS-7093 Ver1.0，这是 ATI 在推出属于第三代 Athlon 64 处理器芯片组的 RS/RX480 时官方送测所采用的主板，功能性和稳定性值得信赖。1 个 PCI-E 16X 及 3 个 PCI 扩展槽，另外还有一个侧面功能扩展插槽。在如今主板接口功能极大丰富的时代已经足以满足用户的日常扩展需求了。



【I】电源方面提供了 ATX300W 的足额供应，+12V/19A、+5V/30A、+3.3V/28A，+5V 加 +12V 或 +3.3V 可达 288W 的最大输出功率。

【G】后挡板接口区可见到板载的复合视频与 S 视频的输出接口，另外还有 USB2.0×4、IEEE1394(VIA VT6307 芯片)、10/100M 以太网（Realtek RTL8100C 芯片）、5.1 声道（Realtek ALC658 芯片）同轴数字音频及模拟音频输出，除了保留 1 个古老的并口之外，串口已经取消，不过……那个写着“Do Not Remove”的黑色盖子是什么?!

视点③ 安装测试

Althlon 3200+ / 512MB DDR Geforce6600 256MB/128bit	核心频率/显存频率 300MHz / 500MHz	核心频率/显存频率 343MHz / 589MHz
3DMark05 GAME	2045 分	2286 分
3DMark05 CPU	4583 分	NA
Comanche 4 BenchMark	平均 56.34	NA
DOOM3 High Q.	平均 47.4 / 最低 22	平均 54.8 / 最低 26
DOOM3 Ultra Q.	平均 44.7 / 最低 20	平均 51.4 / 最低 25
Half-Life2 NoFSAA NoFA	平均 68.0 / 最低 2	平均 76.6 / 最低 23
Half-Life2 4×FSAA 8×FA	平均 44.2 / 最低 2	平均 52.8 / 最低 21
FF11 Benchmark 2	4356 分	4700 分

我们的测试平台为 WinXP SP2 中文版，防火墙、在线更新检查、板载声卡等均按照日常典型应用模式开启。所有测试项目均设定在 1024×768 主流分辨率下，其中 3DMark05 CPU 和 Comanche 4 BenchMark 主要考察 CPU 的计算能力；FF11 主要考察 3D 网络游戏的典型场景图形性能表现；Doom3 的 High 和 Ultra 设定在相同分辨率下后者开启了各项异性过滤；Half-Life2 的两种设定除各向异性过滤和全屏反锯齿之外画面特效均设为最高；未注明单位的结果均为画面帧速率(fps)。

整体来看，在我们的高分辨率和极高画质设定下，系统依然体现出超过最低实用性能 30fps 平均帧速率 50% 以上的效能，在安全超频之后，性能再度明显提升，达到或接近 60fps 的流畅平均帧速率表现。在 3DMark05 和 FF11 的游戏测试得分中，基本表现和超频后的性能提升也令人满意。

各向异性过滤和全屏反锯齿对于改善斜线的锯齿和断裂等视觉瑕疵有显著的效果，特别是在一些特写画面下，这些细节决定了视觉感受的完美程度。不过这两项设定也非常耗费系统资源，特别是在测试中所体现的最低帧速率如果低于 30fps，则会在游戏中一些大负载的场景中出现延迟。改善此问题的方式就是选择较低的分辨率如 800×600 再配合这些特效设定的开启。

视点④ 秘密性能



前面我们提到，在后背板上有个神秘的“请勿移除”的黑色盖子，好奇心使然，我们还是战战兢兢的卸下了螺丝将其取下——跟猜想的一样，是一个 VGA 接口，这就确定了主板采用的是 ATI RS480 芯片组，整合了 Radeon XPress 200G 板载显示输出功能，所以才拥有复合视频、S 视频和这个被“掩盖”的板载 VGA 输出端子。

为什么要掩盖一个功能接口？有瑕疵？系统冲突？

我们进入 BIOS 将默认显示设备选定为“板载”，共享显存设为 128MB，然后保存设置重新启动。连到这个板载 VGA 端口上的显示器很快显示出正确连接的绿灯指示，HP 的 Logo 显示了出来，随后进入 WinXP 启动画面。不过，在切换到桌面画面的时候，屏幕一直无显示，但键盘和声卡的反应都表明已经正确进入视窗桌面。为此我们重新启动系统并按【F5】键进入视窗启动选单，选择 VGA 模式进入系统，然后重新安装了 RS480 芯片组驱动，这一次的安装画面已经显示出同时识别出视频设备和芯片组设备。安装后再重新启动进入系统，这时 Radeon XPress 200G 显示设备终于将我们带入了视窗桌面。

Althlon 3200+ / 512MB DDR Radeon XPress 200G / 128MB	1024×768	800×600
3DMark05 GAME	587 分	745 分
3DMark05 CPU	4120 分	4082 分
Comanche 4 BenchMark	平均 19.16	平均 19.61
DOOM3 HQ / MQ	平均 11.3 / 最低 6	平均 12.6 / 最低 6
Half-Life2 中等画质	平均 27.8 / 最低 7	平均 35.9 / 最低 7
FF11 Benchmark 2	2153 分	2867 分

XPress200G 的核心技术脱胎于 ATI X300，渲染管线由 4 条减少到 2 条，但仍具备 2 个硬件顶点单元，采用 0.13 微米制程，核心频率 300MHz，虽然规格比 X300 低，但与 X300 一样具备完整的 Vertex Shader 2.0、Pixel Shader 2.0 等 DX9 特性，游戏兼容性表现不俗，顺利完成了包括 3DMark05 在内的所有测试项目。

在测试成绩方面，我们分别在 1024×768 和 800×600 的分辨率下进行了测试，XPress200G 表现出令人惊讶的板载显卡能力，在功能特性上可开启测试项目的所有图像特效，而性能表现方面在 800×600 下可达到游戏实用水平。在 Doom3 中的高画质和中等画质分别为 800×600 和 640×480 两种预设分辨率，但测试成绩差异不大。

影响 RS480 图形性能的要素其实就在于显存 / 内存的使用模式上。微星 MS-7093 RS480 主板仅支持动态分配的系统内存模式（UMA only）而没有提供板载显存（SidePort 技术），而 HP 版本的 BIOS 又不能设置提高内存的参数（SPD 芯片自动设定为较保守的 3-3-3-8 参数），所以目前并无提高其性能的设置办法。

ATI RS480 视频整合芯片组最吸引人的地方，就在于它提供了 Surround View 的环绕多头显示功能支持——配合外接的 ATI 显卡，可以实现三屏环绕显示。Gefoece6600 是无法与 ATI 的板载显卡同时工作的，为此我们卸下 Gefoece6600，换上一块支持双头显示的 ASUS AX700PRO（ATI X700 PRO PCI-E 规格），并连接了一部飞利浦 109S5 液晶显示器和一部 107F5 CRT 显示器。重新启动系统后，ATI 的显示驱动自动识别到新的 ATI 显卡并正确安装了驱动，此时在桌面显示属性窗口出现了惊人了 4 个显示器图示——XPress200G 整合显卡还可以通过复合视频或 S 视频同时连接一部电视显示设备！



【A】多屏幕游戏测试，中屏设为主显示器，Doom3 运行显示在其中；右屏运行这 HyperSnap 抓图软件，游戏中的抓图会立即显示在其中；左屏显示着桌面图标、任务栏并打开了一个 IE 窗口，游戏时可通过【ALT】+【TAB】切换任务到这个窗口，查阅网站游戏相关攻略信息。而支持多屏幕视窗显示的游戏包括微软的《模拟飞行 2004》等。



【B】日常桌面扩展的应用范例，一个 PhotoShop 窗口被拖放在三个连续虚拟桌面上，工具栏窗口可以放在左右两个屏幕上，中间主屏幕所打开的图像窗口也可以扩展到左右两边，更利于完全显示和观察全尺寸图像的细节和全局。



【C】换回原机所配的 Geforce6600 双头显卡，它虽不能与 RS480 的显示输出共用，但其自身却提供了更灵活的双屏显示支持，特别是垂直或水平的屏幕分割显示，很多多屏幕显示支持的游戏都需要用到这样的功能，而 ATI 的显卡目前还不支持屏幕分割。

视点⑤ 总体评价

也许是为了降低家庭用户的购机成本，HP 推出的最新系列家用电脑都只安装了没什么用的 FreeDOS 操作系统，用户需要自行安装主流的视窗操作系统。不过我们收到的零售版主机包装中并未包含任何的主板、显卡或 HP 网络一点通键盘的驱动程序光盘，这使得我们在安装了 WinXP SP2 操作系统后，着实花了很多功夫去寻找驱动下载。显卡驱动好办，但目前 HP 官方网站或微星简体中文网站都找不到相关型号的主板芯片组驱动，最后在微星繁体中文网站找到了 RS/RX480M2 芯片组的一套驱动，完成了系统安装。次日通过 HP 中文网站的在线技术支持向 HP 工程师询问，获得的信息是这些驱动需要在购买时向经销商索取，而 HP 网站的下载暂时还没有提供。在我们的询问下他还给了我们一个 HP 网络一点通键盘驱动程序 FTP 下载地址，最终将键盘上所有的功能激活。

本机所采用的主板在此前的一些工程测试中所包含的关于 CPU 和内存的参数调整项目，在 a1070cl 上都找不到了。虽然这已经是 2005 年 2 月 18 日 HP 版本 3.0 的 BIOS。我们从微星繁体中文网站上找到同名主板的 3.3 版 BIOS，可惜更新程序以 BIOS-LOCK 的提示拒绝刷新。考虑到家庭用户缺乏 PC 系统维护能力，过多并无必要的 BIOS 设置项目反而会带来日常使用的困扰，所以品牌机通常都会选择保证稳定运行的原则来设置产品。若各位真有兴趣自己 DIY，相信不久也会出现相应的解决办法。

注：此机型配置的显示设备为 17 寸的 CRT 纯屏显示器，但在目前液晶显示器风行的时代，我们对新型的低响应时间的液晶显示器更为关注。为此 HP 提供给我们一款替代的 HP vs17 液晶显示器，亮度为 260 流明；对比度 450:1，最大视角为 140 度，带宽为 135MHz，最佳分辨率 1280×1024@75Hz（响应时间 16ms），性能参数可以满足目前的主流需求。如果你在选购这款机型而需要更换为液晶显示器时，应该是补上差价即可，HP 同时还提供包括三年金牌服务、160GB 便携硬盘等选购升级项目。

也许是产品发布初期的原因，我们碰到的驱动程序服务不完善的情况相信很快会通过 HP 的销售渠道和网络服务得以解决。综合来看，a1070cl 结合了 DIY 性能优先的选件原则，同时在品牌机一体化设计的基础上进一步加强了易用性和扩展性，加上其选用的 AMD64 位处理器技术，使其成为适合当前游戏需求、面向未来应用领域的一款品牌机佳选。■（图·文/PLAY!LAB·游骑）

随身音乐享乐时代

□□■9款MP3随身听评荐

可以说，1979年7月1日将全人类的生活方式分成了无随身听和有随身听两个时代——这一天，索尼推出全球第一台磁带随身听TPS-L2，从此这个世界上年轻人口袋中开始多了一种叫做Walkman的神奇东西。二十多年过去了，今天的年轻人已经无法离开这种随时带来音乐享受的小东西，随身听已经成为现代年轻人的重要娱乐设备。

虽然早在索尼之前，东芝就推出了自己的便携收音机Stereo Walky，但相信更多人记住的还是Walkman，因为后者让个性十足的年轻人能够随时自己决定想要欣赏的音乐，而不是“听命于人”，想来Walkman也正是代表了年轻人的这种追求自我的个性，才能在出现后的二十多年内一度成为随身听的代名词。

随着科技的进步，随身听的音乐存储载体经历了磁带、CD、MD、闪存和硬盘等介质，音乐存储方式也从最初的模拟转为数字，当1998年来自韩国世韩（Saehan）公司的第一款MP3随身听MPman出现后，MP3随身听开始进入人们的视野。

随着MP3控制芯片设计和制造成本的下降，MP3随身听产品种类也使越来越多，高中低端，不一而足。在琳琅满目的MP3随身听产品中，用户究竟该如何选择？

既然是随身听，音质自然是考察产品质量的最重要标准。解码芯片作为MP3随身听最关键的一部分，决定着音质的表现。作为有损压缩的MP3格式，优秀的解码芯片能在最大限度上弥补压缩音频信号的损失。目前市场上主流MP3随身听所采用的解码芯片主要有Philips的SAA775X系列、Sigmatel的STMP系列、Telechips的TCC730/TCC731系列和炬力的ATJ2085等。这些解码芯片的功能和成本差距非常大，由此产生的音质和价格自然有高有低，目前市场大部分低端MP3随身听因为采用了较低档次解码芯片，总体音质表现令人无法满意——这并不是换一副高档耳机就能彻底解决问题的。除此以外，解码芯片还决定MP3随身听支持的音频格式种类。

主流MP3芯片简介：

■Philips SAA775X系列 产地荷兰

SAA775X系列内含数字信号处理器（32位ARM RISC）处理器，信噪比>90dB，支持MP3、WMV、WAV格式音频解码和ADPCM格式录音、Line-in直录和USB2.0接口，成本高，音质好，无控制功能。

■Sigmatel STMP系列 产地美国

STMP系列凭借高集成度（目前唯一集成解码/控制功能的单颗芯片）和低成本成为目前MP3随身听市场中普及率最高的芯片，它支持MP3、WMV格式音频解码和FM收音机，信噪比>80dB，支持USB2.0直接为锂离子电池充电。

■Telechips TCC730/TCC731系列 产地韩国

作为MP3芯片市场的新生力量，TCC730/TCC731系列芯片音质介于Philips SAA775X系列与Sigmatel STMP系列之间，支持MP3、WMV格式音频解码，信噪比>80dB，无控制功能。

★炬力ATJ2085 产地中国

ATJ208564为许多国产低端MP3随身听采用，支持格式有MP3、WMA、WMV、ASF等，信噪比>70dB，并支持FM收音机，无控制功能。ATJ208564成本低，音质一般。

此外，考察MP3随身听，还要看其制造工艺好坏、电池性能、制造工艺、操控是否方便等等。本次，PLAY!LAB为大家准备了9款MP3随身听产品，作为最In时尚的你，赶快来看看我们试用后的评荐吧（注：本次9款产品中除创新的4款产品和爱国者半岛铁盒P880解码芯片未知外，其他4款产品均采用了Sigmatel STMP系列解码芯片）：

创新ZEN Micro
零售价：约2500元

■外观：★★★★★

■音质：★★★★★

■操控：★★★★☆

■功能：★★★★★

■节能：★★★★☆

第一眼看到ZEN Micro，你会以为iPod Mini“减肥”了，时尚可爱的彩色前面版，颇具Mac风格的外壳材质，甚至还有与iPod相似的腰带卡套，但它小巧的体形却提供了高达5GB的微硬盘存储容量！ZEN Micro支持各种码率MP3、WMA以及WAV格式音乐，播放效果十分出色，配备USB2.0数据传输/充电接口，采用可更换锂离子电池，可连续使用约12小时。ZEN Micro最大的特点就是采用了感应式触控面板，试用中感觉稍稍灵敏了一些，当然用户也可以使用附赠的线控操作。而其丰富的音效、播放模式以及效果出色的单色LCD显示，也体现出创新倾力打造的大手笔。

此外，ZEN Micro还支持FM调频收音机、录音等实用功能，而出色的音质让其更成为许多专业人士眼中仅次于苹果iPod的“准Hi-Fi”产品。

创新MuVo2 FM 5GB
零售价：约1580



■外观：★★★★☆

■音质：★★★★★

■操控：★★★★★

■功能：★★★★★

■节能：★★★★☆

同样采用5GB微硬盘作为存储体，MuVo2 FM 5GB造型更偏向运动型年轻男士。它没有采用太多酷炫细节来吸引眼球，但仍凭借着良好的音质表现以及出色的性价比，成为目前极具人气的大容量MP3随身听之一。MuVo2 FM 5GB支持各种码率MP3、WMA和WAV格式音乐，内置FM收音机、录音功能，并采用可更换锂离子电池供电，续航能力达到12小时。

MuVo2 FM 5GB同样配有线控，并通过USB2.0传输数据或充电，当然它也支持专用充电插头。

创新MuVo Micro N200
零售价：根据容量不等

■外观：★★★★☆

■音质：★★★★☆

■操控：★★★★☆

■功能：★★★★★

■节能：★★★★★

纤细的身段中，却内含着足以傲视所有同类产品的强大性能，这就是MuVo Micro N200。它支持所有码率的MP3文件及WAV文件，具备FM收音机功能，并能通过Line-In接口从CD机直接录制WAV格式音频播放。MuVo Micro N200有256MB、512MB和1GB等多种容量版本，采用闪存介质存储，出色的节能机制令其可以只需要一节AAA规格干电池，便能连续使用15小时以上！

MuVo Micro N200同时具备高质播放效果，而其造型颇具简介时尚风格，并有多种颜色版本可选。



创新 DMP FX120
零售价：根据容量不等

■外观：★★★★☆
■音质：★★★★★
■操控：★★★★☆
■功能：★★★★☆
■节能：★★★★★

DMP FX120 和 MuVo Micro N200 一样采用了闪存介质存储以及 AAA 规格干电池供电，支持所有码率 MP3 文件及 WAV 文件，具备 FM 收音机、录音功能。DMP FX120 整体规格十分接近于 MuVo Micro N200，可算是后者的"男士版"，当然外形和颜色也就更偏向于男性化了。这两款产品因为自身体积轻巧，因此都没有采用线控设计。



爱国者半岛铁盒 P880
零售价：3999 元



■外观：★★★☆☆
■音质：★★★★☆
■操控：★★★☆☆
■功能：★★★★★
■节能：★★★☆☆

20GB 存储容量（另有更大的 40GB 可选），2.2 英寸 220×176 像素分辨率的 64K 色 TFT 彩屏，能续航 10 小时的 1350mAh 锂电池，支持 MP3、WMA、WAV 等音频格式，内置 FM 收音机，可浏览 JPEG 格式照片，这些数据足够让半岛铁盒 P880 在多媒体应用功能上成为 MP3 产品中的老大。当然，你也得不介意它那 916g 的体重。

半岛铁盒配备有一个充电 / 数据交换底座，采用 USB2.0 接口，并配备有线控。如此强大的功能，当然价格也是不菲的，它十分适合有较大移动文件存储需要的用户。

爱国者月光宝盒 F820
零售价：899 元

■外观：★★★★★
■音质：★★★☆☆
■操控：★★★★☆
■功能：★★★☆☆
■节能：★★★☆☆



月光宝盒 F820 出色的外观设计是其最大的亮点，看得出厂商在此颇下功夫。它的音质表现合格，支持 MP3、WMA 等多种格式音频播放，内置 FM 调频收音机、录音等功能，采用 440mAh 锂离子电池供电，但仅采用 USB1.1 接口传输数据。当然，仅仅 32g 的重量非常适合 MM 将其挂在颈上。

德劲 DE82
零售价：999 元

■外观：★★★★☆
■音质：★★★★☆
■操控：★★★★☆
■功能：★★★★★
■节能：★★★★☆



德劲 DE82 外形就如同一个微缩版的 iPod Mini，它支持 MP3、WMA 格式音频播放，并配备有 FM 收音机、录音、同步内录等诸多附加功能。它采用 1GB 容量闪存介质存储，内置锂离子电池，连续使用时间达到 15 小时。

德劲 DE82 的音质表现较好，同时其小巧的外形也更适合女孩使用。

纽曼之音 F18a
零售价：498 元

■外观：★★★☆☆
■音质：★★★☆☆
■操控：★★★☆☆
■功能：★★★★☆
■节能：★★★☆☆

纽曼之音 F18a 采用 128MB 闪存介质存储，内置可伸缩式标准 USB2.0 接口。它还支持 FM 收音机，可实现 FM 内录，其内置锂离子电池可连续播放 12 小时以上。F18a 支持 MP3、WMA、WAV 文件格式播放，具有 A-B 复读功能，支持中英文歌曲显示，并支持在线固件（Fireware）升级。

它最大的优点在于凭借标准 USB 接口，让用户免于携带 Mini USB 数据线，更加方便用户的使用，音质表现方面，它还算是不错。



纽曼七龙珠
零售价：688 元

■外观：★★★★☆
■音质：★★★★☆
■操控：★★★☆☆
■功能：★★★☆☆
■节能：★★★☆☆



80 年代及之后出生的人一定都看过著名漫画《七龙珠》，现在纽曼根据这部经典的漫画推出了一款名为"七龙珠"的 MP3 播放器，相信光凭名字就一定能勾起不少人对年少的美好回忆。纽曼七龙珠采用 128MB 闪存介质存储，它支持 MP3、WMV 等格式音频播放，内置 FM 收音机和锂离子电池。当然，虽然球状外形比较惹人喜爱，但也导致了它不太方便的操控，不过其音质表现还是比较好的。

通过我们的介绍，不知你是否已经打算让自己的随身听设备步入 MP3 时代呢？正如我们前面提到的，目前 MP3 随身听技术已近进入成熟期，因此在选择 MP3 随身听时除了考虑音质、功能等方面，也别忘了产品外观设计、易用性等其他方面——选择一款自己喜欢的 MP3 随身听，让你的移动音乐之于充满更多个性时尚元素吧！■（文 /PLAY!LAB）

释放战斗力

2.4GHz 罗技"无限战斧"控制器

经典的 RF 无线射频和红外线连接，时下不温不火的蓝牙技术，各自都在遥控设备、键盘鼠标、耳机、手机等产品上获得了普遍应用。但直到英特尔"迅驰"技术的推出和在笔记本电脑上的广泛应用，以及随后掀起轩然大波的 WLAN 标准之争，才将短程无线数据传输技术推到了消费应用的热门前沿。如今在 2.4GHz 频段，正涌动着新的势力——



无线键盘、鼠标并不罕见，但通常所采用的 RF 无线射频或红外线传输方式，都存在抗干扰性较差或有指向性等缺点。最近上市一款采用 2.4GHz 频段的罗技"无限战斧"控制器（Cordless Action Controller），则引起了我们特别的兴趣。

与 WLAN 争用 2.4GHz 频段?!

一般人可能都知道无线局域网的 802.11b 是使用 2.4GHz 频段的主要设备，其实蓝牙、微波设备和无绳电话，也都在这个频段来传输数据。早期就曾发生蓝牙与 WLAN 互相影响的问题，但随后通过芯片设置调制波速，自动在这一频段的不同频率上进行通讯，借此避免了同一区域中不同信号源的互相干扰。

在试用罗技这款最新的 2.4GHz 无线手柄时，我们也有些担心同一区域内的 Linksys 无线路由器及一部正在通过 802.11b 无线网卡上网的 P1120 笔记本电脑会影响这只手柄的使用。把无线接收器插入 PS2 手柄接口，开启 PS2 后，接收器上的绿色 LED 点亮并开始缓慢闪烁，数秒钟后手柄还是没有响应的迹象，我们捏着无线手柄不免感到有些紧张。后来才知道，在接收器指示灯闪亮状态下，按下手柄上任意按钮即可发出激活连接信号，这样才能正确连接。而当时我们还是有些心急的按下了接收器上的圆形连接按钮重置连接，同时乱按一通手柄上的模式切换键，这次 PS2 也已经进入了 GT4 游戏的界面，接收器上的绿色 LED 闪烁了几秒钟，无线手柄上的红色 LED 亮起（进入模拟量操控方式，可感知按键力度），试试方向按钮和按键，已经可以正常使用了。







无限战斧采用两枚 AA（5 号）电池，整体的手持重量感和重心位置协调得很好，与 DualShock2 手柄相比没有明显差异。



【A】顶面对比：无限战斧握柄延伸较长也较宽，握持时掌心相对后移；数字与模拟方式切换按钮则从 DualShock2 手柄中间最下方移动到左上的位置，同时在对应的右边增加了一个震动功能开关；方向键为 PC 手柄常用的 8 方向连体设计而非 PS2 手柄四向键分离设计，更适合格斗游戏"搓招"，但也会在"实况足球"这样的游戏中带来一些误操作的可能。





【B】侧面对比：无限战斧握柄的厚实感显得非常突出；顶部模拟摇杆的顶盖比 DualShock2 手柄略小一圈，由于握柄加厚掌心下移，前者令拇指需要更多的向上延伸才能按控模拟摇杆。



【C】底面对比：由于无限战斧中心增加了电池舱，所以整个手柄显得更丰满，握持时感觉更充实，同时也会略显缺乏 DualShock2 手柄那样对手形和手感的适应灵活性。



【D】前面对比：由于无限战斧握柄较宽较长，使食指握持曲线被手柄边缘撑满，这样在 L1/R1 和 L2/R2 前按钮的握持感上就没有 DualShock2 手柄那么有余量，感觉上就是不如后者那么突出，键程也感觉比后者要略微缩短了一点。

抗干扰测试及障碍测试

无线设备给人以自由操控的便利，但阳光、障碍物、方向距离及电波干扰源，都是影响其正常使用的因素。想必各位玩家最担心的就是激烈的游戏中会发生突然失控的臭事，为此我们也疯狂的进行了相关的测试。

首先我们打开了微波炉进行 100% 强度的运转，然后将无线手柄举到微波炉面前，同时进行 GT4 的赛车操控，测试表明毫无受干扰的迹象；其次我们又把无线手柄拿到正在无线下载的笔记本电脑旁，两者各行其道相安无事；无绳电话还真没有，不过我们也顺便测试了无线手柄旁接听和拨打 GSM 手机，无线手柄仍正常无恙。

最后是使用距离和障碍测试，我们拿着手柄转到与接收器成直角障碍的墙面，然后是进入其背方向的另一个房间，测试表明在 6 米范围内的障碍对无线传输都没有什么影响，即便是在隔着内含钢筋的承重墙，只要是非完全屏蔽遮罩状态（有门、非钢混墙面等）都可以接收信号。当然，这样的测试能更好的证明，只要是可视环境中，无线手柄就完全可以无视任何障碍执行操作。

无线操控小贴士

在关闭震动功能时，一对碱性电池可使用 300 小时；开启震动功能可使用 50 小时，此后电力不足的情况下（手柄上的红灯会每隔几秒闪烁一下）它会自动关闭震动功能，并可继续使用 100 小时。而震动功能的开关是通过按下切换功能开关后的震动长短来指示的——约两秒的稍长震动代表开启，半秒左右的短震动代表关闭。

为了节省电力，无限战斧会在一段时间的无操控后自动切断无线连接，由于目前的 PS2 游戏大多支持模拟量方式操控，所以通常手柄上的红色模式灯会亮，当断开连接后它也会熄灭，这可作为连线与否的标志。要恢复连接，只要按一次模式切换按钮就能很快恢复连接并使模式灯亮起（这个过程会比开机连接快很多，应该是自动使用了原有的无线频道）。

操控手感测试

解决了无线问题，玩家最关心的自然是手感如何。无限战斧包装上有 SONY PS2 授权标签，他在功能上与 DualShock2 手柄完全一致。一组无限战斧与 SONY 原装 PS2 DualShock2 手柄的写真对比，应该可以解答各位的疑问……

应用综述

试用了无限战斧，才深深感受到免除了数据线之后的自由畅快。无限战斧的造型设计与广受好评的 DualShock2 手柄非常接近，握持感受都在可适应的微小差异范围之内，做工质量则属上乘。除了用于 PS2 游戏机之外，通过市面上有售的 PS2/PC 转接器，无限战斧也完全可用于 PC 游戏中。这款售价 399 元的无线游戏利器，的确会让游戏生活有所不同。■

(PLAY!LAB·游骑)

FOR MAN

□□■ 罗技 MX1000 无线激光鼠标

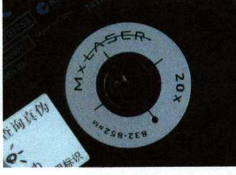
大半年之前，笔者在家游论坛上看到了几张据称是罗技尚在测试阶段的新鼠标图片，鼠标上有一个醒目的“MX LASER”标志，这引起了笔者无限的遐想——这难道是用激光定位的鼠标？近日，这个全球首款采用激光定位的鼠标终于摆在了笔者的桌面，它就是本文的主角——罗技 MX1000 无线激光鼠标（文中简称 MX1000）。

■人体工程设计，一切尽在掌握



MX1000 的外形堪称优秀人体工程学设计的典范：首先，MX1000 背部高耸，左侧根据人手构造形成舒适的凹槽，凹槽下设计了一个突出的底板，正好可以盛托大拇指；其次，MX1000 右侧的阶梯型隆起为小拇指和无名指留出了足够的空间，这也比早期罗技的 MX 系列好了很多——很多用户抱怨使用 MX500 时无名指和小拇指没处放。总体而言，MX1000 的外形让用户的手在使用过程中更舒服、更自然。当然，它更适合手掌较大的男性用户使用，这也许是罗技将其定位为“For Man”的一个原因，但 MX1000 所体现的强悍、硬派、无往不利的作风，更切合了“For Man”的气度。

■激光引擎，定位革命



在衡量光电鼠标性能的两个主要指标上，MX1000 达到 580 万像素 / 秒的图像处理速度，以及 800dpi 分辨率，这和罗技的上一代产品 MX500/510 一样，但 MX1000 真正的革命性改变在于罗技专利的“MX LASER”激光引擎技术。

目前市场上基于光学传感器的鼠标，不管其光源是什么，原理都基于读取鼠标移动时，从桌面或鼠标垫等介质反射的光线来判断鼠标的移动情况。由于传统的光学鼠标的光电引擎采用发光二极管作为光源，而这种光源是一种散射光；同时，传统光电引擎依靠物体表面漫反射的光线来成像。这二者结合的结果，就是导致在成像器上所成的像十分模糊，在工作表面平滑度足够高时，CMOS 上就不能形成清晰的像，结果就是不会有足够多的特征点，自然也就影响到引擎对鼠标移动准确度的判断。

Glossy packaging (LED)



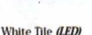
Glossy packaging (Laser)



Whiteboard (LED)



Whiteboard (Laser)



White Tile (LED)



White Tile (Laser)



而 MX1000 所采用的 MX LASER 激光引擎抛弃了使用发光二极管作为光源和记录漫反射映像的设计，转而使用光束更集中的激光光源和记录镜面反射机制。这样，由于激光具有极好的方向一致性，将只有被工作表面严格镜面反射的激光才能射入镜头并被记录。我们知道，绝对光滑的表面是不存在的，再“平”的表面也会有细微的起伏，鼠标移动时都会在成像器上形成足够多的特征点。

因此，即使是在十分光滑的表面，MX LASER 激光引擎也能生成清晰图象以判断鼠标运动轨迹，这让 MX1000 具有了传统光学鼠标无法比拟的工作表面适应能力。

经过笔者在多种材质表面进行的测试，MX1000 在各种桌面应用和 FPS 游戏中表现均十分出色，其精确的定位能力给笔者留下了深刻印象。



最后，笔者在邪恶小编狗子的诱导下祭出传统光学鼠标“杀手”——镜子！在任何传统光电鼠标都无法移动光标的镜面上，MX1000 可以控制光标水平移动！虽然垂直方向的移动仍存在问题，但这相比传统光学引擎已经是一个很大进步，虽然尚不完美，但相信下一代激光引擎会有更好表现。

同时，为了避免激光直射对人眼造成伤害，MX1000 使用的是非可见激光，使之成为一款“不会发光的光电鼠标”^^

■其他表现同样出色

作为一款使用高速 RF 无线连接技术的无线鼠标，MX1000 在使用过程中没有传统无线鼠标那种明显的延迟感，但如果在静止移动一段时间后突然移动，还是会有一个可以察觉的延迟。这对喜欢静等猎物上门的 FPS 狙击型玩家来说恐怕不是好消息。同时，由于内置锂电池，“体重”达到 171 克的 MX1000 对于注重速度和敏捷性的游戏玩家的手臂肌肉算是一个小小的考验。



MX1000 内置 1700mAh 锂离子充电电池，鼠标上还有四级电量指示灯，用户能够随时了解电量的剩余情况，配合快速充电底座，能时刻保持充沛的电量。笔者并未进行长时间的耗电测试，但根据罗技官方资料，在充电 1 小时的情况下，MX1000 能连续工作一天；而充电 10 小时，它则可以连续工作 20 天。看来 MX1000 的续航能力并不会让用户担心。

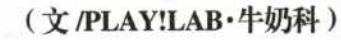


当初笔者选择微软 IE4 鼠标时，很大程度上是为了那个方便的左右滚轮，现在 MX1000 也拥有了这个可以水平滚动的倾斜滚轮，而且在使用手感上比前者更胜一筹。配合罗技一项强大的 Setpoint 驱动软件，用户可以自行定义多达 8 个按键功能，这些都让用户在各种使用情况下更加得心应手。



从众多优点可以看出，MX1000 确实是一款革命性的鼠标，它出色的人体工程学设计、全新的激光定位引擎、优秀的无线技术和强大的驱动支持，都显示出了罗技在鼠标技术上的领先优势。如果你不是一名竞技型玩家，同时又厌倦了传统光电有线鼠标那娇贵的环境要求和惹人心烦的线缆，那这款 MX1000 确实是不错的选择——即使是 649 元的高贵身价也无法阻挡你将其收入囊中。■

（文 /PLAY!LAB·牛奶科）



模拟天下

模拟器快报 05.04

本期快报的第一个新闻可能会让大家不舒服，怎么这么多好的模拟器都无法坚持开发下去？不过，也许印证了“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上”吧，模拟器界从来都不会缺少强人的不断加入的。在我们通过这些模拟器体验游戏乐趣的同时，Choko 在此呼吁多给这些作者一些咱们力所能及的支持吧。

NGC 模拟器 Gcube 宣布停止开发



NGC 模拟器 Gcube 最近发布了 0.4Linux 版，但不幸是，该版本已经成为 Gcube 的绝唱。由于作者在开发的时候遇到了一些资金问题，不得不放弃了继续开发的念头。可以看到，在 Gcube 的主页上公布了 0.4 版本的源代码，以便提供给那些想要继续开发模拟器的玩家。看到这则消息时，笔者也有些意外——在 Gcube 主页上发布的很多截图表示该模拟器的模拟效果已非常完美，虽然不能看到帧速率，但一个如此有潜力的模拟器停止开发，实在是令人惋惜的事情。但愿这些负面消息不要影响到其他的模拟器开发者。

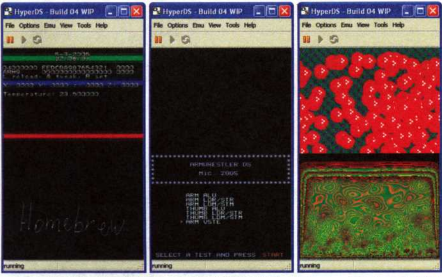
想要了解该模拟器更多情况的玩家可到 gcube.exemu.net 查询。





NDS 模拟器 HyperDS 和 iDeaS 的新动向

还记得早前模拟器快报中为大家介绍的 NDS 模拟器 HyperDS 吗？该模拟器的作者最近公布了其最新工作进度。从发布的截图看，该模拟器还并没有什么实质性的进展，主要停留在初期阶段，而且主页上也并没有什么新的文字消息。看来，NDS 的模拟难度还是不小，想要在电脑上玩 NDS 尚需时日。更多截图和消息请登陆官方网站：www.hyperds.com。



既然提到 NDS 模拟器，那么笔者就索性加上另外一款 NDS 模拟器 iDeaS 的消息：和 HyperDS 一样，此模拟器同样处于比较初级的阶段，截图也只放出了《俄罗斯方块》的几张模拟图片，官方网站：utenti.lycos.it/linoma/ideas.php。

小编狗子：注意啦！插播一则消息，著名的 GBA/GBC/GB 模拟器 VisualBoy Advance 大量招收义务测试员，如果您在其最新的 1.8 Beta 版本中发现任何 Bug，请发信到作者的邮箱或直接登录他们的论坛反映情况，官方网站地址：vba.ngemu.com，希望各位模拟器同好能多多支持 ^^

N64 模拟器视频插件 Rice Video 升级

更新非常频繁的 N64 模拟器视频插件 Rice Video 又更新了，可见 Rice 先生多么努力且执著。本次的更新版本为 6.1.0c，主要变动如下：修正了 6.1.0b 版本中禁止顶点着色器的选项；修正了某些游戏中的 DX 接口下色深的问题，并预计在后续版本中为 OpenGL 禁止祯缓冲。下载地址：www.ngemu.com/n64/plugins/win32/gpu/RiceVideo6.1.0c.rar

土星模拟器的另一选择 Yabause

一个新的世嘉土星（Sega Saturn）模拟器 Yabause 正向我们走来，从官方发布的截图来看，其最新的 0.8 版本具有相当高的完成度，但现在还不能下载最新版，可能作者比较谨慎。官方网站上同时公布了不少游戏截图，而所有截图也都看不出模拟效果上有任何明显的瑕疵。

有趣的是，此模拟器不仅拥有 Windows 版本，还有 MAC OS X 和 Linux 版本，这样一来，使用其他操作系统的朋友就有福了，除非你用的是 FreeBSD 这种罕见的系统。此外，模拟器的作者还表示自己有制作世嘉 DC 模拟器的打算，真可谓模拟器玩家之福。早期版本官方下载地址：yabause.sourceforge.net/download.php，请根据自己的操作系统系统选择。









街机模拟器 Winkawaks 发布更新

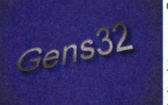
最强的多机种街机模拟器 Winkawaks 发布 1.54 版本，修正了游戏《龙之吼》（Rage of The Dragons）中速度减慢的问题，修正了《格斗之王 2002》（King of Fighters 2002）介绍模式中的错误，并新加入了对以下几个游戏的支持：《音符祖玛 II》（Puzz Loop 2）、《19XX：命运否决战》和《异型大战铁血战士》。



注意，该模拟器本身就支持简体中文，只需在模拟器“杂项”（Misc）的“语言选择”（Choose Language Pack）中选择“简体中文包”（Chinese(Simp).lng）即可生成简体中文界面。下载地址：kawaks.retrogames.com。

世嘉多机种模拟器 Gens32 更新

Gens32 是一个世嘉 MD （Mega-Drive）、世嘉 CD、世嘉 Mega-CD/32X 的多机种模拟器，本以为该模拟器在 1.50 版本以后便会停止开发，但可能作者不舍得放下自己积累多年的模拟器开发经验，这次复出以后就更新了此模拟器的 1.58 版，并且还表示有继续开发到 2.10 的打算。下载地址：gens32.emubase.de/DownLoads.htm。



一口气更新那么多，也不知道大家能不能及时的消化，还望大家多多提意见。如果在使用当中遇到问题，请登陆 www.playgamer.com 论坛的模拟器板块交流。■（文/Choko）

科技快报

□□■ Tech Express 2005.04

沐浴在阳春三月的温暖午后阳光中，我摆弄着新购入的数码相机，一路拍摄着那些美丽动人、春意盎然的美丽景色——还有MM。突然，手机铃声响起，轻轻按下蓝牙耳机接听键，“仙水，稿子赶快交来！不然暴打100遍加稿费扣光伺候！”——邪恶小编狗子熟悉的声音 -_-#，只好暂时放下无限春光，找个星巴克，打开Wi-Fi笔记本开始奋战，奋战……

真功夫，玩游戏

至IN指数：★★★★★



XKPAD公司推出了一种新奇游戏设备，玩家将这种被称为“Bodypad”的电子游戏设备的传感器安装在膝盖、肘部和手掌等部位，并配有一条负责传递信息的腰带，即可用真实的动作控制游戏，成为真正的游戏角色。这种娱乐与健身兼顾的电子游戏改变了人们长时间静坐屏幕前不动的状况，具有很大的市场潜力。

点评：哼哼哈兮，漂亮的回旋踢……

ANNA SUI+Samsung，三星发布限量女性手机

高贵典雅指数：★★★★★



三星继和号称“Coco Chanel之后最棒的女设计师”Diane von Furstenberg合作推出手机之后，近日又和著名女性时尚大牌ANNA SUI合作推出了ANNA SUI全球限量版e315。e315外观带有ANNA SUI浓郁的典雅、淑女风格，蝴蝶样式的花纹和手机链更是将这种特性发挥到了极致。除了由ANNA SUI设计的外壳，该手机的包装中还附带了ANNA SUI特制的专用手机套和唇膏。ANNA SUI e315内置支持5倍数码变焦的VGA摄像头，支持GPRS Class 10高速下载。

现在只要用户和T-mobile签订两年的网络使用合约，就可以299美元的价格拥有它，不过对于国内的用户来说，这似乎是一个难题。

点评：手机漂亮不是罪！

卡巴斯基手机防毒软件

草木皆“毒”指数：★★★★☆



在Cabir、CommWarrior等Symbian手机系统病毒四处肆虐之时，著名反病毒软件公司卡巴斯基也将赚钱的目光转向蓬勃发展的智能手机市场。卡巴斯基的Symbian系统反病毒软件目前正在进行公开测试，测试者可以用手机随时随地登陆Wap网站更新病毒库和相关补丁。测试软件包主要由病毒监控和拦截软件组成，目前只支持Symbian OS 6.1及7.0。

道高一尺，魔高一丈，这场Symbian反病毒之战不知会不会如PC平台一般无休无止。

点评：估计电子表病毒就要出现了，小心！

Intel新概念移动PC

推陈出新指数：★★★★★



在本年度春季IDF上，Intel展示了自己最新的移动PC，这个名为Digital Office的新概念多媒体移动终端将支持Intel最新的Virtualization技术，可同时运行多个不同的操作系统。此外，它还支持蓝牙、Wi-Fi、有线等多种网络连接模式，内置GPS全球定位系统，并附带功能强劲的摄像头和高质麦克风。Digital Office采用了触摸式屏幕，Intel将这个移动PC的新概念命名为“On-The-Go”。

点评：笔记本终极进化版。

Xdrum发布世界上最响的MP3

剑走偏锋指数：★★★★☆



Xdrum公司似乎总有想不尽的“歪”点子，这不，Xdrum近日便发布这款立体声扬声器功率达到700mW的怪物级MP3播放器501D。对比普通MP3播放器10mW左右的输出功率，这个家伙的确是显得有点恐怖。除了功率这个卖点之外，501D的性能也不错，屏幕采用了可支持多达4排显示的OLED，支持USB2.0数据传输，并首创了Mini SD卡扩展存储。501D内置锂电池容量为600mAh，支持25小时的不间断播放。附带一提，501D的本身容量也非常大，达到了2GB……

点评：请配合噪音监控器使用本播放器。

带拍照功能的MD

附加价值指数：★★★☆☆






索尼近日发布了其最新款Hi-MD播放器MZ-DH10P，索尼称之为“Hi-MD PHOTO”。除了普通Hi-MD的基本功能，MZ-DH10P还配备了130万象素摄像头和一块1.5英寸的彩色LCD屏幕。MZ-DH10P可拍摄1280×960和640×480两种分辨率的图像，利用MD为存储载体，而拍摄的照片可以以幻灯片形式在彩色屏幕上浏览，并伴以背景音乐。摄像头控制按键与LCD屏幕在同一面，当镜头盖打开时，MZ-DH10P便是一台地地道道的数码相机，而关上屏幕，便恢复音乐播放器的本来面目。

该机型支持WAV、ATRAC3及MP3格式音频文件播放，随机配备了SonicStage 3.0软件。MZ-DH10P体积为84.5mm×25.7mm×82.7mm，重155g，零售价格为53,000日元。

点评：看来未来是摄像头的时代……

OK，奋战结束，欢迎大家来www.playgamer.com论坛的游戏科技板块讨论。■（文/仙水。力&狗子）

大话魔兽 魔兽世界

——家游WoW测试团的二三事

3月，一个仅有20个名额的游戏测试玩家招募活动，牵动了无数玩家的心……

如今，他们中的一些人，已经在各自魂牵梦系的“魔兽世界”中开始了他们的寻梦之旅。面对这此旅程的考验，他们不仅给予了最坚定的回答，还为我们留下了关于“魔兽”的二三事……

From: yangyang7117

我的魔兽韩服之旅随着新年钟声的敲响也划上了一个还算完满的句号。

游戏里的心路历程就不谈了，但经过这段时间与《魔世》的亲密接触，她留给我的印象就是“舒服”。这些年来也玩过不少网游，因此我深深能体会到《魔世》里充分的玩家互动设计和人性化操作，此外我对《魔兽争霸III》也是情有独钟，经常会和班上的男同学随兴“切磋”几盘，可以说，为了这个“魔兽”系列本小姐可是把淑女形象给赔进去了……呵呵，开个玩笑。今天《魔世》终于来到我们的祖国大陆，作为一个先行者，一个魔兽迷，一个中国新时代的游戏MM，我十分非常热切的渴望能在这次活动中获得一个《魔世》的内测帐号，延续我食不知其味的魔兽Hunter之路！否则我会很难过，会失眠，会哭的……

不知道我不能不参加《魔兽世界》中文版内测的理由算不算充分，但是有一点可以肯定，我投入内测的热情是不会输给任何一位男生的！希望评委能给我这个机会！！由衷的感谢！！！

家游WoW测试团：天哪！如果不是最后自报家门，谁会知道（之前还有一大段义愤填膺的檄文哦）这原来是位巾帼英雄～恭喜你，对阿泽拉斯大陆来说，少了你一定会少让那里的人民少了一位坚强的捍卫者。

From: bird_lovebug



在北美服务器玩游戏和在国内服务器玩不仅是在语言上有不同，最重要的是我体会到了外国玩家的友好和乐于助人的精神。在我和怪物搏斗的时候，不管我是否有危险，旁边热心的圣骑士就会给我加上辅助魔法，路过的牧师会停住帮我加血，我只须在杀掉怪物后打一个TY(thank you)。记得在我12级的时候，一位德国的朋友邀请我帮他完成一个任务，同时也邀请了一位19级的德鲁依。当这位德鲁依看见我的时候就和我交易，要送我一把不错的双手剑，要知道我们素不相识，那把剑至少可以卖4个银币哦，对于我们这些初出茅庐的人来说可是一笔不小的数目。我当时真为他的慷慨大方而感动哦。为了完成朋友的任务我花了很多时间，都有些不耐烦了。而这位高个子暗夜似乎一直很兴奋，一会儿跳舞，一会唱歌的。尽管他跟我们2个等级低很多的人在一起没有什么经验。

最让人兴奋是第一次乘坐狮鹫从哨兵岭飞到暴风城的经历，飞过高高的山岗，清澈的小溪，路边的行人清晰可见，饱览爱尔文森林的秀丽景色，和暴风城的雄伟壮丽，我彻底的被暴雪的鬼斧神工所折服。

几天的测试时间是相当短暂的，当我告别魔兽世界，告别北美服务器的时候，我感到我今后的等待将会更加的痛苦，因为我已经更深的爱上了这个游戏。但是她总会再一次的到来我的身旁，她会更加的亲近，更加可爱。

家游WoW测试团：有什么比友情更值得令人对网游念念不忘？

From: afeng



很看好这款游戏，它带来的是震撼，是奇迹，爱这款游戏，希望成为中国第一！参加过韩国、美国、欧洲公测，了解游戏，也希望有幸成为中国第一次限量公开测试的玩家！贴上几张我在韩服、欧服的图片，希望你们能满足我这个心愿！

作为LG技术部门测试工程师，曾亲赴SCEI公司学习检证技术，从业3年以上，先后进入国内很多游戏公司任职。同时，本人也是个狂热的游戏爱好者，PC、TV、Online各种平台都相当熟悉，从UO开始接触网游，曾多次参加世界顶级MMORPG，EQ、FF11、天堂2，WoW等游戏的国外服务器的限量测试外测。希望能凭借自己专业的测试技术，为WoW进入中国市场出一份自己的力。

家游WoW测试团：9C如果知道有这样的玩家在门外排队，他们还不八抬大轿前来迎接？！

From: 郭祁



因为等待，在无数个盼望里度过的这许多日日夜夜；因为向往，在异国他乡延迟满满的各服务器里辗转；因为相信，在自己的国度可以找到一个最美好的梦，于是我来了，不想再走了。做为一个非常喜欢家游的女生，希望你们能让我加入家游WoW测试团。谁说女孩不会喜欢魔兽？我就喜欢！

家游WoW测试团：Hmm...谁敢说WoW不欢迎女生呢?！

From: 林静雪



1. 为什么国内国外上百种网络游戏，你会选择进WoW?

□□□

2. 为什么你会为WoW等上数个月甚至是2年前就开始在等待了？

□□□

3. 离CWoW还有一步之遥了，你每天在做什么？

□□□

4. 也许你有幸已经得到CWoW首场演出的门票，也许你还报着机会主义的态度等待幸运的CB号蹦到自己手里，或许你只是想等待OB的来临，当然删不删资料已经不是需要考虑的问题。无论如何，你有没有为自己即将花点1年甚至更多时间沉迷在WoW里做好准备？

上面的4个问题只是小小开端，我似乎不用去回答了！因为读者比我更加资深！

我不算BLZ的FANS！我没去为星际的人、虫、神弄的指甲断裂，手指充血；我没去为了在D2中获取更多的耳朵而天天沉迷24个字母+10个数字的计算中；我更没去为魔兽中的平衡而和人争论的吐出二两鲜血；甚至我在2个月前不知道为什么兽人会出现在艾则拉斯，不知道为什么男孩们在提及吉安娜时面带崇敬而不是我所想像的猥琐，更不知道为什么大家会喜欢“邪恶”的骷髅！所以我压根就不知道BLZ出的东西为什么叫精品！

2个月后的今天我却被一些人认为是BLZ的资深玩家，甚至还被不少人不断的向我询问WoW的问题并对我的回答视为经典！当然这些表面的东西并不能掩饰我的孤陋寡闻，我用了2个月的时间去了解10年的BLZ文化和BLZ精髓，我用每天里的4～5个小时去看4年来的WoW开发历史和每次变化，我用硬盘中的2/5空间保存了有关BLZ、WoW的各种录象、文稿、资料、图片，当然还有每款游戏。这2个月里我从对WoW无知变成了了解。我开始明白了暗夜的骄傲、人类的荣耀、矮人的古板、侏儒的由来、兽人的可悲、牛头的精神、亡灵的挣扎、巨魔的历史。我也了解了英雄的意义、骑士的信仰、战友的信任、上古的爱情。WoW对我来说已经不仅仅是一款游戏，而是一扇进入新世界的大门，2个月的收集、整理、感悟，当然还有熬夜。一切换来的是我对另一个世界的感知，我开始通过游戏来了解一种文化、一种信仰、一种精神、一种欲望。我开始学着通过RP来认识新的事物，接触新的观点，享受新的娱乐。这些似乎更象是学习一种新的人文。很明显我已经沉迷了！

□□□

YY了这么多，结束语应该怎么写呢？那么就沿用一句老话：游戏只是一道门，门里世界比游戏本身更精彩，当你了解了那个世界以后，游戏将成了最好的享受！

我的朋友！你是否都了解了呢？

因为我现在是SINA和NGA的术士专区斑竹，所以真的是不能不参加内测！哈哈～～

家游WoW测试团：英雄～你的演讲终于告于段落了？！其实我们根本没准备问那么多问题——请赶快出发吧！（编者按：□□□处共计删去2000字）

From: liu chan



玩美服公测时，我参加了一个完美的团队，完美地完成了一个的副本，3个小时的酣战，让我找到了久违的激情，那种趋于完美的关卡，趋于完美的交流、配合，一下子让我对网游有了新认识，我找到了网游中最有价值的东西。

不能不参加《魔兽世界》中文版限量测试的理由？我找不到理由说“不能不”。很多人都在等待WoW，每个人都会说“不能不”，但那是缺乏说服力的，我们站在同一水平面上，我们的竞争激烈而公平，我只是希望能幸运的成为少数能率先体验WoW的玩家，为其他苦苦等候的人带去来自中文WoW的震撼体验。

要说的就是这些了，祝我好运。

家游WoW测试团：GOOD LUCK!

From: qin05



^_^

多余地偶不说，偶来申请内测号 :)

《魔兽III》、资料片《冰峰王座》偶都玩过了，说实话，他的战役模式真的不错，世界设定得很宏大，跟随着英雄，发展着剧情，当最后阿而萨斯王子与巫妖王合为一体，结果就没下文了……偶还没弄够啊！现——现在，WoW出现了，偶希望可以在这里继续英雄的传说。^_^

都说暴雪出品，必属精品。偶一俗人，当然无法免俗。希望可以先一步窥视一下精品，呵呵。由于网络的原因，偶的美服、韩服都没成行。希望这次可以一尝所愿 :)

家游WoW测试团：我们的大家都很想知道他们到底咋地了，那——就拜托你了！

From: yan0128401042



下面说一下我对魔兽的看法，《魔兽世界》无疑是网游中的精品，因为暴雪出品，因为它极其丰富的内容（例如各种商业技能、PvP、坐骑），我相信它能够在中国取得巨大的成功，就如同《魔兽争霸》和《冰封王座》一样，我是暴雪的永久支持者，我购买了《魔兽争霸》和《冰封王座》的正版，并且积极参加暴雪组织的各种活动，我相信暴雪不会令他的支持者失望的。

我从心底渴望能够参加内测，为此我购买了新的显卡和显示器，并且换了Athlon2500+的中央处理器，我已经苦苦等待了5年，得知将要内测的消息，我掩饰不住内心的激动，得知贵杂志举办这个活动，我立即购买了这期的杂志（以前也经常买了看，我热爱游戏），我渴望得到这个机会，能够参加内测，望各位主编成全我的小小心愿，谢谢！

家游WoW测试团：连新机器都置备好了？！还还有啥说的……

From: 战神



《魔兽世界》（以下简称WoW）是我玩过的网游中最值得期待的一款，虽然没玩过国外测试，谈不上对游戏的实质上的看法和心得体会，但也从开始关注WoW至今积累了不少关于WoW的信息。WoW属于角色扮演类网游，可是与其他大多数同类网游有许多不同之处，比如副本地图，任务等等，有其独特之道。整个游戏系统相当庞大，这也是欧美游戏的一大特征，给玩家以无限的探索，相对于之前进军中国大陆网游市场的几款欧美网游相比，我对WoW在中国立足信心十足。因为其单机游戏“魔兽争霸”系列已经在国内有了相当好的发展，为WoW进入网游市场奠定了非常坚实的基础。况且游戏本身就十分吸引玩家，中国的玩家已经太长时间被韩国泡菜网游浸泡，所以急需一款能够帮助他们摆脱这个困境的游戏出现——那就是WoW的到来。以上是我对WoW的看法。

至于对WoW的测试目标，我想既然是内测，所以也不必急着冲级到某一层次，关键在于体验游戏给我带来的乐趣，找出游戏中的不足之处（这个相信早在北美服务器公测开始就不会有太多的问题了）和更适合中国玩家的游戏方式。

我想只要是一个老网游玩家或者魔兽FANS都会说“我们爱魔兽”。不是有句话说“爱一个人需要理由么？”所以我不能不参加WoW测试的理由也很简单，喜欢魔兽不要任何理由，但就是我要参加测试的理由。

家游WoW测试团：好好好，算你狠！



注：本文取材自获得家游WoW测试团勇者资格的二十名获选者中的留言，他们是所有答对勇者甄选问题的预选者中的幸运者，他们为这个伟大的旅程所付出的专注，也无愧于他们的幸运。■



●江苏丹阳　GMM

我是个从今年开始的迟到的《家游》读者，几年来订了几种报刊杂志，最后认定《家游》，丰富多彩，图文并茂，"新玩家"很有嚼头，"游戏科技"更是不错，这回可要订下去了。

我是一名退休在家的干部，玩玩游戏乃是人生一大乐趣。那些画面精美、情节丰富、操作简单像"侠盗车手"系列、"极品飞车"系列、"荣誉勋章"系列让人百玩不腻，有些好游戏安装后玩不成像《双面娇娃》、《星际传奇：逃离屠场》、《分裂细胞》等，因没人指导而望游兴叹(不是机器配置不够造成的)，还有些游戏刚玩第一关就"卡了壳"，没有攻略走不出困境。我是带着"玩"来读《家游》的，读来读去，《家游》还是少了点什么，既然是"迟到的读者"和"卡壳的读者"，希望是：

过了时节的经典游戏能否刊出回顾性质的攻略，再谈谈体会心得？

能否开辟"重点攻关"栏目，谈谈游戏过关容易卡壳之处，比如《半条命Ⅱ》中与神父第2次见面(第5关)怎么也进不了"第3次见面"，至今卡在哪儿了，窗子怎么跳不出？

能否在"游戏科技"中提出性价比最好的装机配置和升级指导？

现在把游戏当作娱乐消遣的老年玩家越来越多，很羡慕他们能有充足的时间和绝对的自由，嗯，我们看到自己"光明"的未来了，呵呵～～杂志作为平面媒体，它受内容篇幅和出版周期的制约很大，所以对重复刊登经典游戏攻略、指南这类的要求是很难满足的，非常抱歉。我们会有意识地强化攻略中要点难点的提示和解析内容，而对于某些游戏过程中的疑问，相信您在网上会获得更及时有效的资讯和帮助。【小马】



能够看到"游戏科技"得到读者的欢迎，对我来说是最好的鼓励。"游戏科技"作为游戏玩家的硬件帮手，当然会为玩家们介绍能让玩家玩得更爽的硬件、方法——事实上，现在此栏目中的文章就是以此为主题的，譬如我们会介绍极具性价比的产品，这就需要以评测的方式来向大家展示，当然，也不排除我们会以装机推荐的形式。【狗子】



●湖南永州　高楚杰

"游戏观点"栏目是不是有点计算错误？比如7+8+5=19(风色幻想Ⅲ)？9+8+7=25(指环王)？

《家游》在前瞻里给游戏打分有没有一个固定的标准？2004年12期上的新作速递中《三国群英传Ⅴ》被评为A，到2005年第1期上却被评为B+；《战地Ⅱ》在2004年第7期上被评为A-。今年第2期打成了A。我对游戏的第一印象基本上是《家游》的评分，评分低的游戏基本上是与我无缘的了。

现在手机游戏开了"Mobile地带"，什么时候再开"PS2地带"、"XBOX地带"啊？我可是经常"破费"去买TV Game杂志啊(在获得父母的经济支持后，我开始疯狂买杂志，他们怕再次看见我省钱买杂志而饿出胃病，嘿～)，《家游》如果能做到更全面更充实，别说涨1块，15块我都买！

《仙剑奇侠传》在我们这儿开播了，让我想起了小时候与老爸一起玩"仙剑"的情景，真想重温那段时光……

这个加法错误问题……已经给有关责任小编下发了《小学英语》一年级课本(人民教育出版社)，相信类似事件下次不会出现。



至于给游戏新作打分的依据，是按照当时已经获取的游戏资料来评断的。譬如《三国群英传Ⅴ》，在手头资料不足的情况下，我们根据这个系列既往的强大影响力，给予了高分A，相信很多FANS们也很我们一样期待吧！但是当新的资料拿到后，我们认为它相对于前作改变不是很大，因此就降低了分数，越接近游戏发售日的分数，一般来说是越准确的。【东东】

关于"游戏观点"分数计算错误的问题，的确是工作的失误，现分析错误出现之原因，应该是在杂志后期制作过程中，临时有编辑调整所打分数造成的。对于游戏评分，一般在编辑之间有一个讨论的过程，经过讨论才最终确定各人心目当中对某款游戏的最终评价，这样也就导致临时调整分数的情况出现。未来我们会最终核对"游戏观点"的内容，坚决避免此类问题再次出现。

关于前瞻栏目中的期待度评价，主要是根据目前手头掌握之游戏资料，综合起来所给予的级别评定。而就这位读者所提出的问题，主要是因为游戏制作者会按游戏开发进度逐步公布相关内容，最初可能公布很多宏观性游戏要素系统，而在后期才会发布更详细的系统内容，所以根据这些阶段性的资料，经过综合评价我们可能会在不同时期的刊物中给出不同的评价。【月月】



●内蒙古呼和浩特　张洋

刚开学，拿出《家游》坐在班里看，却意想不到引出好大一帮(共4人)“家友”，好高兴啊！自此以后，我们成立了“班级‘家友’小分队”，每天一下课就开始“谈游说戏”，不亦乐乎啊！《家游》不仅仅是一本单纯的游戏杂志那么简单呢！

但是，经我们一致认为，《家游》开始走下坡路了，读起来很吃力。许多内容读起来就像“天方夜谭”，文章大都是写给老鸟们看的，我们这些小菜鸟都被晾在一边了，很苦恼啊！希望《家游》可以改进一下，分成两个“骨灰区”和“菜鸟区”，这样读起来可能会好一些。



怎么来区分“骨灰”与“菜鸟”呢？假如现在暂时用玩游戏的时间来界定，又怎么来认定各种玩家一定会想看什么风格的文章？所以我们只能尽可能丰富杂志的内容，并按大概的风格分布在杂志各个栏目内，满足各位的需要，且方便大家。

前面这位朋友提到的“家友”小分队，让我又想到了当初上大学的时候。是游戏让很多朋友走到了一起，共同分享每一份乐趣。【月月】

●陕西　李磊

人算不如天算，当我在楼下卖书的大爷那去买《家游》，看到的却是几个新分来的老师抱着全部《家游》离开的背影，只有流口水了，而且眼睛里有水～～那么好看的《人仙情未了》和《女巫在天堂》看不到了……去年就差一本8月份的就齐了，为什么今年也这样啊？我要今年3月号和04年8月号，不知道在编辑部邮购这两本最低要多少钱？我没多少银子了～～

提点意见，“家游竞拍总动员”像我们这些没手机的只有干瞪眼，流口水！为什么不让小灵通用户参与呢？或者没手机和小灵通的读者在调查回函上写出一个数字，也让他们参与，激动一次啊！再或者在网站开通竞猜，限每人每月1次，那样不也很好吗？

《家游》的上市日期定在每月5日最好，1号就上架让人感觉太快，俗话说“书越出得快，质量越埋汰”，所以缓两天发行，多精工细作，家友们不会怪你们的！



每期“大话家游”的公告栏都会刊登有关投稿和邮购的参考文字，这里就不赘述了。关于“家游竞拍总动员”，目前由于各地电信网络和短信资费差异等因素的制约，合作方SP表示暂时无法满足小灵通用户的参与愿望，我们无能为力之余也觉得遗憾 -_-b。通过调查回函和网站参与活动的点子很好，不过由于这项活动比较特殊，为保证竞拍的公平性和竞价情况的即时回馈，还是不采用传统通信和人工统计方式为好。当然了，我们一定会想办法多推出一些能让读者朋友们用各类方式简单参与的有奖活动！

对不同上市日期有不同的感觉，更多的是心理作用吧，杂志在1号发行并不意味着粗制滥造，在10号出版也不代表精雕细琢，因为杂志总是要用一个月的时间来做的，呵呵～～【小马】

●辽宁锦州　米兰 9pippo

很高兴看到你们又奋战在工作岗位上了，因为春节长假的关系，这期杂志时间很紧吧！辛苦了，我会经常想念你们的贡献，尤其是腹有诗书气自华的小马君，你是我永远的继因扎吉、赵敏、凌波丽……之后的第174位偶像！

提个建议啊，关于赠品的，不要总是网游光盘、点卡什么的了，你们能不能送点游戏中的道具，像"隆"的发带，盟军的布制徽章(最好能戴在手臂上)，生化2中梅花头的钥匙(可以挂脖子上)，或者每期送两张游戏人物明星卡。价格自然也要涨一些，变成10元，十全十美嘛！此外极度希望你们能经营游戏周边产品的销售业务，每期杂志送产品目录(传单状即可)。

我的会员卡什么时候补发啊？还有就是在国外怎么买《家游》啊？过一段时间可能要去新加坡了，我可不想就此告别"家"啊！

醉笑陪君千万场，不诉离伤。



我郑重宣布：你的极度希望已经实现了！"家"的邮购商城"酷玩街"已隆重开张，请翻到最后一页~看看有没有自己喜欢的？个人比较推荐最划算的机器猫电影版玩偶全集和最新的龙珠扭蛋第四集！会员还可以享受打折价哦！【东东】



我转述一下家游派小工绿草地同学的解释：对于需要补发和更换会员卡的朋友，实在不好意思麻烦你们再稍等一段时间，因为制作会员卡的专业公司是不承接三张五张的零散业务的，所以……只好凑数(汗~~)与下一批新会员卡共同制作，要是丢会员卡的朋友再多几个就好了(大汗~~~~)！

在国外是不能直接购买到《家游》的，可以咨询中国国际图书进出口公司的相关邮购业务，或者你适当贴补点邮费，我给你寄;-)

最后两句是苏轼词章的以讹传讹版本哦，上两句是：何日功成名遂了，还乡！【小马】

●山东日照　王鹏

各小编在评论游戏时，有偏向竞速游戏的倾向。比如今年第1期给《极品飞车：地下车会Ⅱ》和第2期《科林·麦克雷拉力赛2005》的打分，我承认这两款游戏的品质一流，但这样的得分(难以置信的29分)是不是有点过分呢？《家游》小编的竞速游戏水平在游戏界十分出名，因此在评论游戏时带有先入为主的思想，也可以理解，但倘若带着这种精神办杂志，却不是正道。希望众小编在以后的"游戏观点"里更公正、客观地评论游戏。



没错~我认为竞速游戏也不该只有竞技高手来评分！那样太阳春白雪了，我觉得能吸引新手进入的游戏才是真正的好作品，否则就会路越走越窄（就像某些复杂的欧美RPG)，因此我坚决要求做为竞速游戏菜鸟参与评分——凡是不能让我跑第一的一律差评！哈哈！【东东】



首先，这个栏目的评论必然是带有主观成分的，因为对于游戏不会有绝对客观的评价——我想并不存在喜欢所有类型游戏的人吧。这个栏目，是要编辑以玩家的角度去体验，并把自己的亲身感觉告诉读者，这个栏目的"公正、客观"就是要说自己的真实体验。只不过，恰巧1、2两期出现了非常高质的竞速游戏，同时恰巧是喜爱竞速游戏的编辑去评荐的罢了，并不存在"非公正"的情况。而且，竞速游戏从来都是最热门的游戏类型之一——君不见，GT4那创造游戏单日销售记录的疯狂^^【狗子】



绝对公正。任何一款游戏，我们都会在同类型的作品中进行比较，根据其各项系统表现得出最终分数。在这种原则下，出现竞速作品分数居高的情况却有其必然，由于竞速游戏数量较少，真正能将娱乐与模拟成功融合的精品又少之又少，所以客观评价之下才有类似的高分出现，而本年前两期中竞速作品夺得"编辑选择"奖项的情况也属偶然。【月月】

●吉林东丰　郭宇光

在"编读对对碰"这个版块中，编辑是否只对将要刊登的问题做出解答呢?你们不用电子邮件回答其他人的问题吗？

建议把"图鉴"去掉，换一个玩家互相提问解答的栏目，因为我实在想不出图鉴有什么用处。

我每天会察看我的收件箱。看到玩家读者的来信，如果有必要的话就会直接答复的。不过因为邮箱里的垃圾邮件太多，所以很容易会误删除，这里有必要给大家作个提醒，如果是通过E-mail方式给我们来信或来稿的，请务必在标题内容中加入"家游读者"、"家游投稿"等字样哦。



"图鉴"是顺应读图时代的产物，那些游戏的广告、海报、新闻图片等等，都记录着丰富的信息，是游戏文化和游戏产业发展的重要资料。如果游骑兵的趣味不合大家的胃口，还请大家多提意见吧！【石子】



前两天我就用电邮回复一位读者关于R440方向盘的问题，现在我俩还是QQ上的聊友呢。不光是电邮，QQ、电话、当面讲解都有，甚至还有写信——我都在信里被人叫做"大狗兄"快一年了-_-b……【狗子】

●贵州贵阳　高宇浦

让读者评出最喜欢最不喜欢的文章真的很难，看了一遍又一遍，这个也好，那个也好，实在没法取舍。不过有一点我必须抗议，严重抗议！《传奇3》的女战士哪里不够好？正点的脸庞，完美的身材，忧郁的眼神，身穿盔甲柔弱中透着刚强，本来看到标题时觉得怎么也给评个前3名吧，结果连20名都没进去，我晕~~是不是各小编觉得她不够Sexy？因为前几名都是衣着较少的那种，嘿嘿……



说明本人未给《传奇3》的女战士投票的原因（纯属无可非议的个人审美观点）：其实身材和性感程度无可挑剔，而脸型、发型、眼睛却又都不是我理想中的样子，所以……对于这位仁兄的指责，只能深表遗憾了。【月月】



这篇文章是这样成型的：根据近一年多来在媒体上的曝光频率和玩家反响的热烈程度，先列出了五十多位网游女主角的候选名单，之后编辑部内部全体男性编辑进行无记名投票~~~你知道，每个人心目中的“女神”都不是一个模子刻出来的，所以现在的结果么，我只能说……我无话可说~【小马】

●四川绵阳　吕林峰

众编辑好！我遇到一件事：我前段时间根据会刊邮购，请我母亲帮我邮购了四本书《游戏短路》、《玩转电脑不求人》、《神剑山河》以及那本关于方程式赛车的，但等到手里一看，发现邮包明显有被开封的迹象，且封口居然用印有“四川邮政”的透明胶封着，收信人地址、姓名是手写在一张白条上，覆盖原本那张条上的。拆开看后发现《玩转电脑不求人》的CD已经断为两截，《游戏短路》不翼而飞！我们怀疑是邮局内部人干的，不然那透明胶哪来的？于是我母亲去找他们理论，结果没人承认。他们竟然还想给我们“作思想工作”，让我们“算了”！我很气愤！请问我们具体该怎么办？找谁说去？



这个问题有多种可能。一种可能是，包裹在递送过程中，因为不良的搬运动作而导致包裹不慎破损或其中物品损坏的，邮政部门会进行再处理。如果是这个原因，可以持包裹单找邮政部门要求赔偿。假如邮局内部人员私拆包裹，或者前一种情况下邮局拒绝赔偿，你可以向当地消费者权益保护机构申诉，持你的汇款单原件、收条及包裹领取单等等一系列必要证物，请求他们协助处理。【石子】

●Sam Fisher

本人经常看有关于电脑知识的杂志，当然我也看《家》。有关书中间的小册子，在2005年第3期大话家游中提到的“新疆阿克苏赵峰”借出再还回来的《家游》HP基本为0，我有不同的看法，那属于他人的道德问题。《家游》杂志的设计很好，把《新玩家》和《家》整合在一起，不给那些不守本分的报刊商拿出来标价单卖的可乘之机，不让读者在购买时遭受损失。杂志社这么做的初衷是好的，还望理解。希望《家》继续发扬下去，但是别忘了一本杂志的生命力在于他的内容是否充实。

《家》编辑部“极限攻略”栏目办的非常好，我很喜欢，能让我在最短的时间内把我喜欢的游戏通关，节省下更多的时间工作和学习电脑知识。另外，我很喜欢“细胞分裂”的主角Sam Fisher，能否对他做一下简介呢？谢谢！



感谢这位朋友的理解支持。关于“细胞分裂”的主角Sam Fisher，也是本人非常喜欢的动作明星。他的简介做起来挺有难度的，在以往的游戏介绍中，我们曾说过他是美国政府的秘密特工，所以一切身世都属于“国家机密”，目前我们可以掌握的，只有那三次秘密行动的细节啦。另外送你Sam Fisher最新桌面一张，已经发到你的邮箱:-)【月月】

●广西南宁　覃克非

《家游》的封面同其它杂志比起来，总是显得比较"现实主义"，给人一种比较沉闷的感觉。希望你们以后能把封面的风格弄得活泼些，最好可以Q版一些。这期的封面就很糟糕，略显单调的蓝色背景和一个红衣人在摆Pose，显得有些生硬。杂志的内容是很不错的了，如能把这个不足之处加以修改，就更完美了。

还有，《家游》的论坛为什么把注册功能关闭了？难道是人太多了吗？



论坛从来都是欢迎"家友"的，前段时间因为论坛调试，间断关闭注册了几次，现在我可以负责的告诉大家，它已经不咳嗽了，啊不，重新开放注册了~~【狗子】

我们会针对你的意见与美编共同探讨，争取把《家游》封面设计得更富于活力和现代气息。另外，这次目标软件重金聘请的代言人沈星是著名的美女主持人，但封面上那张照片的效果似乎不是非常理想，这是编辑部全体男性编辑在颇具争议的"选美"之后终于取得一致的无责任看法~~【小马】



●Play!Club 家友 asherhoa

3月号文章《当A卡遇见DOOM3引擎——3款华硕ATI核心PCI-E显卡挑战"星际奇兵"》存在致命硬伤！因为游戏引擎根本不是DOOM3引擎，而是制作商自己开发的游戏引擎Starbreeze Engine。制作商的官网介绍，这是Starbreeze自己独立开发了7年的引擎，特别注意使用该引擎的游戏：Enclave (PC, Xbox), Knights of the Temple (PC, PS2, Xbox and GameCube) and The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (PC, Xbox). The Chronicles of Riddick 中文翻译"星际奇兵"或"超世纪战警"，用的引擎和DOOM3没有关系。

如果是一般的娱乐新闻我不必较真，但这是评测文章，我不能不说一句了。虽然我是PLAY!老读者，但直到今天才因为这个错误注册论坛。呵呵~希望《家游》的编辑们能够改正这个错误。在游侠网论坛，大家已经在讨论《家游》的笑话了。

●经过确认，证实Riddick采用的并不是DOOM3引擎，在此更正，并感谢这位热心读者指出错误！

当此文完成时，坊间关于Riddick的部分报道曾指出该游戏基于DOOM3引擎，我粗率地采信了这一说法。后来当我在官方网站发现这一问题，便给游戏制作组发了问询电邮，并和PLAY!LAB的几位作者认真分析了游戏的引擎架构。在重新安装、对比两个游戏的安装目录结构，并阅读游戏引擎的编写语言后，虽然结果表明PLAY!LAB在文章中的说法是错误的，但我们仍旧非常高兴，因为我们也弄清了Riddick游戏引擎的确在运行机制上和DOOM3非常相似——这对于极度关注游戏引擎的PLAY!LAB来说无疑是很刺激的！



最后，再次感谢这位读者的指正，PLAY!LAB会在今后的文章中尽最大努力杜绝错误的出现。【狗子】



〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。
■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。
■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以CS和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。
■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。
■文渊阁
□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。
□K文："K文"指文章的字节数在"1K"左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。
■玩家广角
□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。
□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。
□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，关于游戏的图片记录。
□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。
□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介、收藏，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。
□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，展现你精彩的生活。
■大话家游：只要你来信、寄调查表、在论坛灌水，就可能登上杂志！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2005年第2期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：
非常好　36.5%
还不错　58.9%
一般般　4.3%
不太好　0.3%
糟透了　0.0%
本期读者最喜爱的文章：
特别企划：2004电脑游戏大赏
本期读者阅读最不舒适的版页：
新作速递：新月剑痕

〔2005年第2期问卷调查幸运读者名单〕

吉林四平	李世鹏	河南上蔡	王振博
北京	杨培源	吉林长春	吴迪
贵州都匀	蒙安琦	山西太原	张俊杰
天津	朱少锋	吉林四平	王春平
江苏徐州	王启松	广西柳州	黄俊
湖北十堰	童托	青海西宁	周游
新疆哈密	宋身睿	甘肃武威	潘孝天
四川合江	许朝林	上海	金奇
福建南平	张俊杰	广东广州	李嘉恒
河北唐山	陈轶辉	广西河池	钮然
甘肃安西	梁波	吉林延吉	贾立志
北京	韩京	辽宁沈阳	赵达功
江苏苏州	刘良玉	四川成都	孟湘
北京	李彬彬	河南洛阳	刘东
山东烟台	王亦先	河北燕郊	陈亮

（以上读者将获得精美游戏周边纪念品一份）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。



春光明媚，春风满面，春意盎然……所有美好的词汇都不足以形容北京今年这迟来的春天。在这个美好的季节里，我们的会员队伍也日益壮大！为了丰富"会员天地"活动、活跃版面气氛，请大家注意，"会员天地"将由本期开始，略做内容调整。

1、凡寄来"征友资料"及来信希望认识网络游戏中家友的读者，不受会员身份限制，均视情况陆续在"会员天地"里为你登出会友邀请！征友资料请提交：姓名、年龄、地址、邮编、QQ、照片等个人资料，连同有效证件复印件和百字以内的留言寄至编辑部；希望在游戏中结识家友的读者可在问卷回函写出你的愿望，并留下你可公开的个人资料及联系方式，别忘了介绍一下你钟情的游戏哦：)

2、原"会员天地"内的商品邮购由本期神秘出场的 Yomi 全权接管啦！赶快翻开下一页，让他带你到更加精彩的"酷玩街"转转吧。那里可是纳宝、入会双赢哦！

3、近来，会员来函明显增加，且图文并貌兼幽默有佳～为此，经老编小马批准，"会员天地"栏目特别开设"会员之星"评选。那么为确保星星质量，不作每月必评内容。作为奖励，我们将赠送新一期杂志，请留好你的地址／邮编。评选方法是在大家每期的问卷回函中，挑选出最具特色的一封。评选标准以：建议独特、图像优美、消费大户(~-_-)或像右边这位会员，有此般超强联想能力

200504★会员之星★

[01223]贵州　彭冽

……我还想知道，大狗和狗子是什么关系？狗友吗？对于小马大叔嘛，也有知音啊！我们班有一同学外号"河马"，因为笑起来特别像！我则因为是班长，当时脸上有那么一点痣，也成了"斑马"，哥俩好啊！

精彩活动！炫出你的酷

家游米格斗牛赛（家游篮球队 VS 米格篮球队）

编辑部将于 4 月初组队与米格公司篮球队举行 3 人斗牛赛(3 人篮球赛)。各位会员可在 4 期杂志回函中对比赛结果进行竞猜(家游队□胜□负□平)。

比赛结果将在第 5 期杂志公布，同时从猜对比赛结果的回函中随机抽取 20 名幸运读者，各获得由掌中米格公司提供的反斗礼品一份(北京地区中奖读者每人获得西单"鬼屋"门票 1 张，外地中奖读者获得 2005 年 6 月~12 月每月 1 款免费米格精品手机游戏)。



2005 年第 1 期"小编形象漫画投稿"获奖名单

金奖

01715 浙江 谢鑫亮

银奖

00864 长春 许　楠
01393 浙江 祝一辰
00141 江西 李　靖
01705 北京 关　珊
01555 浙江 王晨峰

鼓励奖

01991 吉林 唐　潮
02132 湖南 杨　婧
02130 广东 赵文威
04012 北京 徐　珏
03004 山东 史　华
00110 江西 陈彭东
03341 山东 郑　彬
02784 重庆 王　争
03211 江西 费捷青
02765 贵州 李端华
02213 天津 韩　林
04523 吉林 卢剑伟
02405 上海 吕国风
02698 四川 毛文忠
04980 湖北 李志玮
02711 河南 刘智一
04786 山西 杨　宏
03875 天津 姜道然
02566 黑龙江 钟颖
03010 北京 陈珊珊

交友天地

李皓
会员号：01283
性别：男
年龄：17
地址：福建省邵武市一中高一(13)班
邮编：354000
QQ：232694146 / 362677269
PLAY!论坛 ID：sfwbest
留言：是 PLAY!让我们相遇，是 PLAY!拉近我们的距离，还是 PLAY!让我们在这游戏的天空下相识、相知。当未来成为过去，PLAY!没变，我们没变，情，没变！

Night Life Magazine
sfwbest
家游派 № 01283
Play!

交友天地

田源
性别：男
年龄：18
地址：陕西省汉中二中家属院 3 号楼
邮编：723000
QQ：176217641
留言：我很想和《家游》中的其他会员认识，尤其是喜欢《梦幻西游》和《冒险岛》的游戏玩家。希望认识多一点的游戏 MM，在游戏中也好和我聊天。

交友天地

张文涛
性别：男
年龄：16
地址：河北省石家庄市卓达花园 1 区 4 号楼 3 单元 402 室
邮编：050031
QQ：213780927
留言：我希望能认识一些玩《梦幻西游》的玩家，最好在河北区。

Yomi SALE 酷玩街 PLAY!YOMI MALL



嗨！各位读者，我就是Yomi，酷玩街的街霸，人见人爱车见车载的超级无敌猫头鹰，初次见面请大家多多关照！我的工作是不分昼夜的为大家搜刮时下最炫的流行信息，最惹眼的可爱小玩意，然后打包空降到大家面前。街霸出马，奸商回避，我的地盘里只有超值经典的好东东，赶紧行动吧！



编号:2001 犬夜叉 Q 版挂件 7 件组

邮购价 ¥32 会员价 ¥28

犬夜叉周边中的经典之作，人物表情细腻生动，特别加入的七人队中蛮骨和蛇骨形象，让整款产品独具魅力。



编号:2006 火影双面水晶钥匙链礼盒

邮购价 ¥48 会员价 ¥39

12 款晶莹剔透的水晶双面钥匙挂坠用美轮美奂来形容绝对不过分，真的已经爱上它了 -_-b！疯狂收藏中……

会员大征集

你是家游派会员吗，看见那诱人的会员特价了吧，赶紧亮出你的特权身份，邮购产品时在附言栏注明你的会员号码，特价产品随你挑！

还不是会员啊？别急！非会员用邮购价购买任意一款产品 Yomi 都会把你带入家游派会员大家庭，并在给你邮寄产品的同时送上一张精美的家游派会员卡，卡上的号码可记牢了，下次买东西有了它就划算多了。记得收到会员卡就赶紧和 Yomi 联系，把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话告诉我们。

会员热线：010-88146001 转 13（工作日 9:00—17:00）

E-mail :kittyxwm@playgamer.com



编号:3002 可调换式珍藏币吊坠套装

邮购价 ¥45 会员价 ¥38

火影、钢炼、网王三款热门纪念币一举收纳，吊坠图案随心换，永不褪色合金为你打造极品装备。



编号:5002 游戏短路（附光盘）（限量发售）

全国统一价 ¥19.8

《家用电脑与游戏》杂志社倾情奉献，爆笑游戏漫画精选，全国热买，开放邮购，为未买到的读者提供方便。

邮购方法及注意事项

1、邮资标准：每张汇单不论邮购产品数量多少，邮资一律为 10 元（含每件包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用），一次性购物满 100 元免邮资。

2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量，会员标明会员号。

北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 号楼 1104 室　邮购部收

邮编：100036

（参照下图示范）　中国邮政汇款单

用户填写：
- 业务种类：邮局通知汇款□　自行通知汇款□（24小时□　2小时□　实时□）
- 附加服务：入帐□　邮购□　回执□　礼仪□
- 收款人姓名：邮购部
- 汇款金额（小写）：佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分　货款金额+10元（邮费），满100元免邮费
- 收款人地址（或开户局及帐号）：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》
- 收款人邮编：100036
- 汇款人地址：您的详细地址
- 汇款人姓名：您的姓名
- 汇款人邮编：您的详细邮编

附言（以30个字为限）：邮购物品编号及数量　会员请注明编号

机印记录	汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员：　复核员：　事后检查：

Yomi 特卖场



编号:1006 棋魂五人组人偶模型

邮购价 ¥25 会员价 ¥23

造型体现的是光与亮对弈，佐为等人观战的场景，实心硬胶材质，做工精巧，颜色柔和细致，平均高约 4cm。



编号:1010 犬夜叉公仔盒装食玩 6 件组

邮购价 ¥36 会员价 ¥32

超 Q 造型犬夜叉人物手办，高约 5cm。可爱的七宝，集万千人气的杀生丸大人，足以激起你最大的占有欲。



编号:1011 CS 兵团人物造型 8 件套

邮购价 ¥20 会员价 ¥15

迷你 CS 全套警匪 Q 版搞笑造型，爆笑可爱，摆在你的电脑显示器上是啥感觉，不用多说了吧！平均身高 2.5cm，太 Q 了！



编号:1012 CS 兵团场景大礼包

邮购价 ¥56 会员价 ¥52

第二代 CS 兵团战斗场景模型，高级 PVC 材料制成，高约 7cm，CS 迷们可根据自己的创意布置进攻战略，实地操练战斗技巧!!

Yomi 本月特荐区



编号:1001 阿拉蕾军装扭蛋 5 件组

邮购价 ¥26 会员价 ¥23

“阿拉蕾上士报到、山吹老师准备战斗、阿卡铲子不能吃啊”这套阿拉蕾 5 人造型一定会让鸟叔叔的 FANS 们爱不释手。



编号:1007 叮当火车扭蛋

邮购价 ¥58 会员价 ¥48

扭蛋系列中极其特别的一款，因为转动火车头的发条，5 个造型各异的小叮当就会随着飞驰的火车一起转哦！



编号:2007 小叮当闹钟

邮购价 ¥28 会员价 ¥25

拥有一个小叮当一直是许多人的梦想，现在就可以让你小小实现一下这个闹钟上的小叮当也很厉害哦，不信试试吧！



编号:2009 火影头像钱包

邮购价 ¥33 会员价 ¥30

实用美观的火影主题钱包，革质外层，里布为防水面料结实耐用，火影忍者帮你看着钱，还会丢吗？



编号:2010 可爱哈罗钱包

邮购价 ¥33 会员价 ¥30

与火影钱包同款，含 5 个卡袋，一个钞位，一个照片，4 个暗袋。规格：9.5cm＊9.8cm。

精品周边集中营 时尚酷玩全放送





编号:2002 海贼王 Q 版挂坠 6 件组
邮购价 ¥38 会员价 ¥36
龇牙咧嘴的路飞、搞怪的乌索普、还有气嘟嘟的乔巴还没有让你动心吗，趁卓洛还没有砍你赶紧行动!



编号:3001
网王 R 字母金属吊牌
邮购价 ¥20
会员价 ¥16
不锈钢吊牌，网王标准蓝，清晰的 R 字，时尚前卫，酷感十足。



编号:2005 钢炼手机挂饰 7 件组
邮购价 ¥28 会员价 ¥25
可爱的Q版钢炼人物造型手机链是送给钢炼迷们最好的礼物，这么好的东西还是自己收藏吧!



编号:3004 火影忍者 12 招式怀表
邮购价 ¥55 会员价 ¥49
高级表面电镀工艺完美再现火影 12 种忍术手势，进口机芯品质保证，附送的 12 招式秘笈让卡卡西亲自教你忍术。



编号:3006
Hellokitty 手链
邮购价 ¥22
会员价 ¥20
限量版 hellokitty 造型手链，上面还有 I love you 的心型标志哦，帅哥们行动吧!



编号:3007 小叮当手链
邮购价 ¥22
会员价 ¥20
你喜欢哪只猫啊? 小叮当可是只有故事的猫，带上它，你和 MM 准有好故事哦 ^_^!



编号:5004 盟军敢死队 3
邮购价 ¥28
会员价 ¥25
英文原版盟军 3 让你体验原汁原味的实时战术游戏魅力。

家用电脑与游戏 2003 年增刊，是你立即摆脱电脑菜鸟身份的至尊宝典。

编号:040
玩转电脑不求人(附光盘)
邮购价 ¥8



新浪网超人气网络游戏小说，另类武侠的典范。

编号:039 神剑山河
邮购价 ¥12.8
会员价 ¥9.9



超人气网游梦幻西游的极致功略本，全书 16 开，全彩印刷。

编号:038 梦幻世界
邮购价 ¥12
会员价 ¥9.9







编号:1008
叮当电影造型大集合
邮购价 ¥60
会员价 ¥55
20 部剧场版(1980-2000)经典造型的梦幻组合，绝对超值收藏佳品。平均高约 5cm。

编号:3003 火影标志手链
邮购价 ¥20
会员价 ¥16
正面为酷感银木叶标志，反面为火影招牌式 LOGO，充分彰显火影魅力。

编号:2008 火影亲热天堂笔记本
邮购价 ¥36
会员价 ¥32
想知道亲热天堂到底是一本什么样的书，自己来写一本吧!!! 打开规格 27cm*19cm



编号:3005 圣斗士项链
邮购价 ¥40
会员价 ¥35
这条刻着 yoursever 的项链是瞬身份血统的象征，也是圣迷们争相收集的好东东，绝对不容错过!



编号:3008 钢练标志护腕
邮购价 ¥10
会员价 ¥8
红与黑的完美结合，柔软舒适的佩戴感觉，绝对是钢练运动健将们的必选炫品。



编号:2003 海贼王 Q 版手机挂饰 7 件组
邮购价 ¥48 会员价 ¥45
五关节可动积木人，具有较高可玩性，制作精美，上色细致，可以一周 7 天轮着用哦。



编号:2004 火影忍者带道具挂件 9 件组
邮购价 ¥42 会员价 ¥38
百分百超值火影收藏 齐集 9 款人物和他们的随身法宝 为你创造百分百的回头率。



编号:012 特制家游 T 恤
邮购价 ¥42 会员价 ¥35
家游十周年庆特别版纪念 T 恤，100%精梳棉制成，质地优良，穿着舒适。汇款时请注明尺码(S-160 M-165 L-170 XL-175 XXL-180)



编号:5001
盛大游戏原画设计精选(附光盘)
邮购价 ¥35 会员价 ¥29
极富想象力的盛大游戏原画集，网游迷和动漫迷们至爱经典形象，若想学画画，也会是不错的选择。

Play! 家用电脑与游戏

编号:5003 家用电脑与游戏 2004 年 1—12 月杂志(除 9 月刊)
邮购价 ¥6/本
会员价 ¥5/本
家游的 2004 年杂志全收录、只可惜没有第 9 期了，汇款时请注明需要的是第几期。





编号:1002 龙珠 Q 版水晶座珠一代
编号:1003 龙珠 Q 版水晶座珠二代
编号:1004 龙珠 Q 版水晶座珠三代
编号:1005 龙珠 Q 版水晶座珠四代
邮购价 ¥36/代 会员价 ¥32/代
缺一不可的坐珠全系列扭蛋，火爆空降!!!



编号:1009 超人特工队人物总动员
邮购价 ¥78 会员价 ¥69
超人一家、酷冰侠、古怪的衣夫人，还有该死的辛拉登，就连肥胖版的 Mr. Incredible 也没落下，这是近期不可多得的优质周边。平均高约 10cm。

"yomi"身份有奖探秘!

Yomi 宝贝儿是谁，从哪里来，你想过吗，为什么他能当上酷玩街的主人，为什么他有这么多的好玩意。发挥你的想象力，挖掘猫头鹰 Yomi 的隐藏身份，用最 BT 最奇幻的故事把他的老底一股脑的给揭了，Yomi 生气的时候就会乱丢东西，甚至把宝贝也丢出来。

据可靠小道消息，Yomi 有一本家游全体黑编集体签名的珍藏版《游戏短路》、还有一本早已绝迹江湖的孤本 2004 年包装完整版家游 9 期杂志，当然 Yomi mall 里的无数精品均有会随机扔出一样。能不能爆出极品全靠你的笔杆子了。

来稿请于信封左下角标明"Yomi"字样。





家用电脑与游戏
仙剑 又见仙剑·电视版《仙剑奇侠传》全面大点评
Issue.128 2005.4


新!玩家
ISSUE.128 2005.04
PLAY! GAMER

仙劍，又見仙劍



仙剑，又见仙剑


最初的感动：DOS版《仙剑奇侠传》

复刻的精品：WINDOWS版《仙剑奇侠传》

华丽的商品：《新仙剑奇侠传》

1995年《仙剑奇侠传》面世，历经数载，渐渐被奉为中文电脑游戏之经典。6年后，大宇推出新瓶旧酒的《新仙剑奇侠传》，被玩家骂得一塌糊涂，同阶段的轻松小品《仙剑客栈》勉强获得认可。8年后至今，“仙剑”的二代、三代和三代外传接踵而至，由于与一代的关联并不密切，玩家的反应也趋于平缓。10年后，改编自游戏一代的电视连续剧《仙剑奇侠传》播出，风乍起，吹皱一池春水。

有人说《仙剑奇侠传》是一部青春偶像剧，演员形象出众，服装设计华美，连游戏中的邋遢酒鬼和白胡子老头都在剧中显出几分放浪的“酷”与成熟的“帅”，大量“后现代”剧情和“无厘头”对话也与近年流行的搞笑影视风格别无二致。然而，似乎没有哪一部偶像剧会让观众喜爱的角色们在最后几集中像秋天麦子一般被死神之镰齐刷刷割去，这结局对于偶像剧而言，太过残酷。

有人说《仙剑奇侠传》是一部爱情悲剧，尤其对于没有接触过游戏的观众，剧中纷纷杂杂贯穿始终的爱情线索，到头来除却阿奴唐钰化作比翼鸟堪比梁祝，其余不是落花有意流水无情，就是阴阳永诀鸳梦难圆，着实悲切。不过用无法言说的“宿命”潦草诠释人心的距离，用爱与死亡这两种文艺片中纠缠不休的意象博取眼泪，未免难以像真正的悲剧那样给人“个体毁灭时的快感”。

由于广电总局的把关和各地电视台不同程度的剪接处理，所以现在被热烈讨论着的碟版、TV版《仙剑》很可能并不是唐人公司的完整作品，也不是严格意义上的同一个对象，但这并不妨碍看过3分钟或者3整遍的人们用各自的感情分数加减乘除，把这部还算好看的肥皂剧评价为一部大作或垃圾。

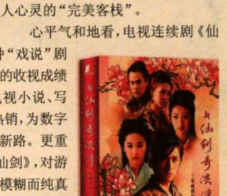
玩游戏时推演故事，玩家关注完成一串手指动作的“后来呢”；看电视时欣赏情节，观众关注引发一把眼泪鼻涕的“为什么”。两类体验并无矛盾，甚至干脆是一回事：如果视觉与情绪的表达和个人想象能够合二为一，人们就会轻易地在心理镜像的乌托邦里找到认同和安慰，反之则产生反感和排斥。换句话说，无论游戏还是电视剧，《仙剑》注定只是一部分人心灵的“完美客栈”。





又见仙剑：电视版《仙剑奇侠传》

心平气和地看，电视连续剧《仙剑》与同期的武侠剧、神话剧乃至种种“戏说”剧相比，制作水准大致位于中游偏上。它的收视成绩不俗，并且带动了游戏、原声大碟、电视小说、写真、漫画、手机图铃等等相关产品的热销，为数字娱乐向周边产业的拓展与融合开辟了新路。更重要的是，它让越来越多的人知道了《仙剑》，对游戏发生了兴趣。它唤醒了玩家十年前模糊而纯真的游戏记忆。


为配合电视版推出的《新仙剑奇侠传XP版》，内容与《新仙剑奇侠传》一样

那么，无论重温经典、品味新作，还是上网聊聊、看看杂志，就像罗兰·巴特说的，自己感动自己一次吧。

外公有话说

——我看电视版仙剑奇侠传

文／姚壮宪

我对电视版“仙剑”而言，不单纯是一名观众，而是外公。打从这女儿出嫁，到孙子出生的每个过程我都参与其中，在收视率红火后的今天，我最大的感想就一句话……不容易，我们又一次缔造中国游戏的”第一次”。

“仙剑”拍电视剧的契机是1999年开始的，在这之前影视界对游戏认识不深，尤其是对国产游戏。当时许多游戏公司抢着付钱找小说和电视剧改编成游戏，而将国产游戏改编成电视剧可以说是痴人说梦，而我却痴痴的想着。当1999出现第一家影视公司来找大宇洽谈时，我就预感这不只是一份惊喜，而是梦想成真的机会来了。

虽然大环境的困难挡在面前，当时可以说是筚路蓝缕，筹拍过程遇到2001~2002电子游戏人人喊打，以及神怪迷信被口诛笔伐的年代，找投资，找电视台，剧本，导演，选角，审批……等等艰难和变化考验着这个梦想，然而~坚持还是得到了胜利，投资方到位了，优秀的编导剧组到位了，悬宕多年的主角人选也终于在开镜前夕定案。

其实，在和拍摄剧组接触的过程中，我感受到导演对拍好仙剧的坚持比我还执着，因为他们从网上感受到“仙剑”迷超高度的关注和压力，他们接拍开始不久就发现到，这不只是一部戏，也是一件使命，一但拍砸了自己都不能原谅自己。好比选角，第一男女主角挑选了好几批，过程长达两年以上，不只是要有演技实力，年龄相貌气质甚至性格都要求神似，可以说在现实专业演员中寻找出一位虚拟人物，说是不可能的任务亦不为过。

嘿~我们这些痴人的梦想还不止于此，除了“仙剑”后续几代也可能拍成电视剧或卡通，而轩辕剑也有机会？另外我也希望大宇两个系列大作——“大富翁”和“阿猫阿狗”能拍成能打败日本卡通的中国卡通电视剧！其中“阿猫阿狗”的二代预计今年暑假上市，这是一套极富kuso搞笑和强大3D卡通渲染技术的游戏，我相信到时候大家看到情节和游戏画面，就能体认我们这企图心。

当游戏站上电视剧和卡通的高度之后，下一阶段~外围的路就好走多了，那时就是大宇的”华人迪斯尼”真正意义上的实现。单机未死，而是提升到另一个层次了。

第2届CHINAJOY上，“仙剑之父”姚壮宪与李逍遥的扮演者胡歌在一起

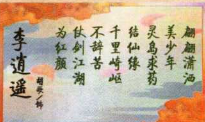

电视版仙剑的演员阵容曾经几易



似是故人来

——电视版《仙剑奇侠传》角色评





【游戏角色】男主角

小渔村中的店小二，由婶婶含辛茹苦扶养长大，在客栈中英雄好汉见多得了，一心想做除暴安良的正义游侠。命带桃花，初闯江湖即与三名女主角产生一段难分难解的四角恋情。（选自《新仙剑奇侠传》角色介绍，以下同）

【电视角色】男主角

正直，善良，乐于助人，孝顺，爱幻想，有冒险精神。勇敢，面对困难和危险时能勇往直前，不退缩。在爱情上，从不懂得男女情爱，变成一个深情而沉重的完美情人。面对灵儿，他是个温柔、细心的情人。面对月如，他是个斗嘴斗气，出生入死的好搭档，在爱情上却欲拒还迎裹足不前。（选自台湾中视《仙剑奇侠传》角色介绍，以下同）

【造型评分】十分

胡歌从龙套队伍中脱颖而出，被姚壮宪亲自选定饰演李逍遥的直接原因，就是一个字："像"。他的古装扮相相当抢眼，外形气质与李逍遥极为接近，在电视剧片花刚开始在网上传播时，便被很多人评价为：李逍遥从游戏里跳出来了！

【表演评分】八分

作为上海戏剧学院的学生，胡歌的表演可以算是一次成绩合格的实习。作为曾经迷恋《仙剑》的玩家，胡歌的李逍遥是自己游戏心情的一种投射。他的表演很用心，不少地方甚至有用力过度的感觉，但在一些细腻的感情戏中眼神与情绪的调动还是充分展现了科班出身的演技。

电视剧中的李逍遥被赋予了更浓重的市井气，接近于很多港台影视作品塑造的社会底层的草根人物，总体上是成功的。胡歌对角色的刻画基本到位，在一些夸张搞笑的桥段也显现了喜剧才能，已经借本剧开始走红；如果能续接几部合适的古装片（包括传说中的《仙剑》续集），其星途有望一帆风顺。





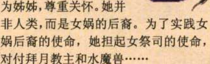


【游戏角色】女主角

自幼与世隔绝，宛若池中白莲的脱俗少女，跟随姥姥隐居仙灵岛修炼，躲避仇人的追杀。难以告人的神秘身世，让她逃不过命运的捉弄，注定在滚滚红尘中历尽千灾万劫。

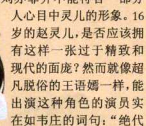
【电视角色】女主角

出尘脱俗，美得像仙女一样。温柔，善良，单纯。原为南诏国公主，六岁那年被拜月教主阴谋诬害，十年来一直与姥姥躲在仙灵岛上避世隐居。对逍遥，她是个温柔、善解人意、专一专情的情人和妻子。对月如，她处处忍让，把对方视为姊姊，尊重关怀。她并非人类，而是女娲的后裔。为了实践女娲后裔的使命，她担起女祭司的使命，对付拜月教主和水魔兽……



【造型评分】九分

相对于胡歌几乎无可争议的造型，天生丽质的刘亦菲并不能符合一部分人心目中灵儿的形象。16岁的赵灵儿，是否应该拥有这样一张过于精致和现代的面庞？然而就像超凡脱俗的王语嫣一样，能出演这种角色的演员实在如韦庄的词句："绝代佳人，难得"。除刘亦菲外，又有什么其他的人选呢？

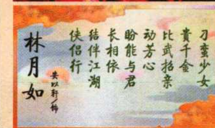


【表演评分】四分

刘亦菲年纪虽然不大，出道时间却已不短，位列时下"四小花旦"之首；但与她清纯有余灵动不足的气质"相得益彰"的演技，一直是令众多影迷摇头的弱项。剧中灵儿的面部表情与那几个活宝相比，实在可以用木讷二字形容，尤其是一些表现角色内心复杂情绪和激烈冲突的镜头，看她喜怒不形于色的样子，莫非得了石雕美人格丽泰•嘉宝的真传？

赵灵儿在电视剧中背负了比游戏里还要沉重的宿命与情感的双重压力，刘亦菲时而入戏时而游离于戏外，与胡歌略嫌有些"轻飘"的表现相比，角色演绎得有些滞重。她在那场女扮男装的戏里神采飞扬，倒是让人眼前一亮，或许日后可以尝试一下反串。刘亦菲下一个角色是无半点烟火气的小龙女，其实我们已经在灵儿身上感受到了那种"冷冷清清"的气韵。



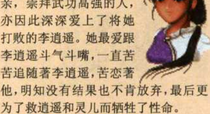


【游戏角色】女主角

南武林盟主林天南之女，任性刁蛮的女剑侠，凭着家传绝技，放眼江南未逢敌手。只因身为女儿身，不能竞逐盟主之位，不得已设擂台比武招亲，挑选英雄少年入赘林家。

【电视角色】女主角

英姿飒爽，任性，骄傲，固执，南武林盟主林天南的独生女儿。自幼习武，武功高强。她崇拜她的父亲，崇拜武功高强的人，亦因此深深爱上了将她打败的李逍遥。她最爱跟李逍遥斗气斗嘴，一直苦苦追随著李逍遥，苦恋著他，明知没有结果也不肯放弃，最后更为了救逍遥和灵儿而牺牲了性命。



【造型评分】八分

安以轩的定妆照看上去还比不上一些 Cos-player 的扮相更像月如，但是游戏自一代最早的版本后，无论 98 版的插画还是《新仙剑》的头像，林月如的形象都"贤淑"有余而"刁蛮"不足，故此安以轩兼具野性和烈性的气质和造型，随着剧情进展倒也被多数人安然接受了。

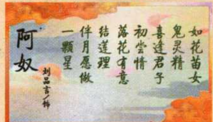


【表演评分】八分

在热门偶像剧《斗鱼》中崭露头角的台湾"小燕子"安以轩，这一次的表现也可圈可点。她近乎本色的粗线条风格，把剧中月如的娇横、倔强、痴情、刚烈等个性体现得自然顺畅，温情和悲情戏都处理得不错，但若干段落中肢体和表情的分寸有些夸张过火，演技尚需进一步锤炼。

执著忘我的单恋，在历尽千辛万苦终于触摸到幸福的瞬间，却被命运无情地阻绝，这种角色在所有爱情片和肥皂剧中都是通吃男女观众的催泪弹。林月如这一角色自身的优势平衡了安以轩形象上不算明显的劣势，因此在电视剧播出后，安以轩"意外"地受到了如潮的好评。





【游戏角色】女主角

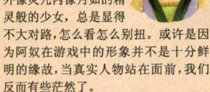
白苗族的族长之女，个性刁钻活泼，甫出场便将李逍遥耍得团团转，对她毫无招架之力。外表一派天真烂漫，施用巫术毒蛊的手段，却叫人毛骨悚然。

【电视角色】女主角



活泼可爱、点子多多的俏皮甜姐儿，南诏国将军的独生女儿。自幼追随圣姑学习仙法，法力水准很不稳定。父亲在十年前的大水灾中，为拯救百姓而牺牲了性命，母亲亦是国内的英雌，让她引以为傲。她在无意中偷听到石长老和唐钰的对话，知道石长老和唐钰奉教主之命，前往中原迎接失踪多时的公主灵儿，遂偷偷跟去，因而跟灵儿、逍遥和月如等人遇上，发展出一段友谊……

【造型评分】五分

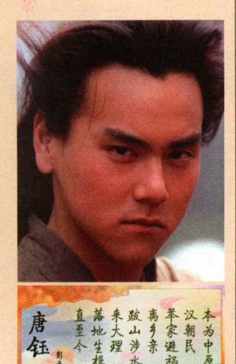


尽管刘品言是当红美少女组合 Sweety 的一员，但出演阿奴这个外像灵儿内像月如的精灵般的少女，总是显得不大对路，怎么看怎么别扭。或许是因为阿奴在游戏中的形象并不是十分鲜明的缘故，当真实人物站在面前，我们反而有些茫然了。

【表演评分】五分

与刘亦菲的"儓"相比，刘品言的"活"在演技水平上是半斤八两。她很努力地去表现角色的天真善良、活泼可爱，痕迹太重，但对于一部肥皂剧而言，外在的过度的表演还是要比出不来效果的表演好一点点。

阿奴在剧中被安排成一个重要的活跃气氛的角色，这与游戏中作为安抚逍遥亦即安抚玩家心绪的出场人物设定，在某种意义上其实是异曲同工的。由于角色不讨巧，刘品言在熟悉游戏的观众面前，基本得不到太好的印象。



唐钰

本为中原汉朝民，举家避祸离乡亲，跋山涉水来大理，落地生根直至今

彭于晏 饰

【游戏角色】龙套

自幼在苗疆长大，大理城的汉人代表，与阿奴青梅竹马，从小玩到大。

【电视角色】男主角

外型俊朗，南诏国子民，石长老养子，是朝中一名武官。性格正直，勇敢，做事讲原则。他人生的两大目标，一是协助义父石长老打败拜月教主，重振南诏国国运；二是得到阿奴的芳心。不少少女迷倒在他的风采之下，可是，他却偏偏只对阿奴好。在灵儿与拜月教主决一死战之时，他为了保护阿奴和南蛮娘而牺牲了自己……

【造型评分】六分

在游戏中总共只有 4 句台词的唐钰，能记起来的玩家屈指可数，因此无论人物造型和情节对话都基本是电视剧的二度创作。彭于晏的形象算不上俊美小生，但足够阳光和帅气，搭配上精心设计的发型和服装，效果还算不错。



【表演评分】六分

彭于晏的表演起伏不定，有时看似收放自如，有时水平又很业余。虽然面部表情丰富，但欠缺生动，时常似笑非笑的神态让人怀疑他对角色情绪的控制能力。由于前期过多表现了唐钰的呆气，可爱多于阳刚，令他后来的坚毅和果敢缺少了说服力。

把超级龙套变成了超级情圣，电视剧的这一改编平衡了角色关系，丰富了剧情内容，算得上是高明之笔。唐钰这一新好男人的形象，纵然彭于晏的表演一般，仍然获得了观众的肯定，对女性观众的"杀伤力"更加明显。

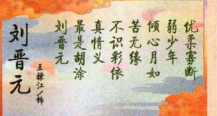


刘晋元

优柔寡断弱少年，倾心月如苦无缘，不识彩依真情义，最是胡涂刘晋元

王禄江 饰

【游戏角色】男配角



云姨之子，林月如的表哥，两人青梅竹马，自小喜欢月如，因不会武功未能如愿。薄情寡义的官家子弟，有点大男人，把蝶精彩依的真情当成驴肝肺。

【电视角色】男主角

家势显赫，有学识，有修养，有品味，幽默大方。几乎完美的他有一个致命的缺点：不懂功夫。偏偏，他却深爱表妹林月如！为了拉近跟月如的距离，他甘愿跟逍遥拜师学艺，也成为逍遥毕生最好的知己良朋！晋元一生，不住成全所有身边的人。因为他知道自己是一个很幸运的人，他很想帮助身边所有不幸的人。所以，他会把一切都拿出来，无私地跟朋友们分享。

【造型评分】八分

比照一下《新仙剑》的人物头像，会发现王禄江与游戏中刘晋元的五官和神态颇为相似，只是脸型不同，他举手投足间的儒生气质也很适合这个角色。



【表演评分】八分

在新加坡做电视主持人的王禄江擅长搞笑，此番也可以说是本色出演。刘晋元在剧中的角色有些怪诞，不像一个讨功名的状元，更像一个花痴兼旅游爱好者，王禄江拿出主持综艺节目的本领，一本正经，絮絮叨叨，一通表演堪称行云流水，十分符合剧本要求。

游戏中的刘晋元是不解风情的爱情弱智，电视剧中他摇身一变成了洞悉人心的心理医生，并且还当了一次大智大勇深入敌后的孤胆英雄，这个反差够大，让人有些不适应。相比之下，剧集中间的搞笑部分虽然罗嗦，但如果把这段称作"大话仙剑"的话，那么刘晋元就是最出彩的唐僧。

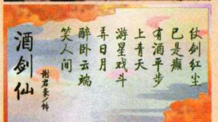


酒剑仙

仗剑红尘已是癫，有酒平步上青天，游星戏斗弄日月，醉卧云端笑人间

谢君豪 饰

【游戏角色】男配角



玩世不恭游戏人间的醉道士，蜀山派掌门之师弟，酒喝越多越有精神，没酒喝反而会醉倒，故外号酒剑仙，主角之启蒙恩师。

【电视角色】男配角

他活在梦中，还是梦中的他活在凡尘中？他不知道，他不要知道！他迷醉的时候比清醒时候多，他是故意的，他不要清醒。所以，他选择了酒，他要醉！由他所爱的人嫁给另一个人那一天开始；由他跟南诏国圣女一夜荒唐之后开始；他笑、他癫、他狂！武功盖世，却坚持要执迷不悟，故意要逆天道而行！他反叛，连天都不怕！结果，命运令他招架不来……

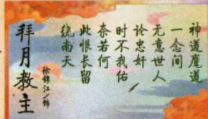
【造型评分】六分

游戏中的酒剑仙 47 岁，是一个落拓的中年酒鬼；而 42 岁的谢君豪虽然披头散发，衣着不整，但神完气足，难敛英气，扮相过于年轻，不是很符合仙剑迷头脑中的固有形象。

【表演评分】八分

谢君豪的金马影帝不是浪得虚名，虽然一些形体动作由于剧本设计和导演要求显得莫名其妙甚至滑稽，但还是很轻松地完成了这个狂放不羁却又难以从情感漩涡中自拔的角色，眼神运用尤见功力。





拜月教主

神道魔道一念间，无意世人论忠奸，时不我佑奈若何，此恨长留统南天

徐锦江 饰

【游戏角色】男配角

【电视角色】男配角

万人仰望的教主，一人之下万人之上的荣誉，还是按耐不住他心中的火。他要进行灭世的行动；他想重组一切，成立一个理想国。拜月教主毕生否定爱，却又矛盾地想证实到底有没有爱，其实，他才是最需要爱的人。他害怕，他偏执，他走向了极端，至最后一刻，他才明白，理想国从来都存在，只要心中有爱。是逍遥让他明白到了……

【造型评分】五分

玩家对游戏中 BOSS 的印象通常是他们的"最终形态"，像拜月教主这类的邪





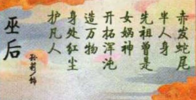


恶魔头，平常打扮成什么模样都自有其道理，至于是否顺眼则另当别论。

【表演评分】七分

徐锦江混迹演艺江湖多年，演技总是有的。而拜月教主在剧中拥有的先知、哲人、教士、法师、天文学家、地理学家等多种身份，让一个人全演出来还真有点勉为其难，怪不得老徐总皱着眉头。





【游戏角色】女配角

女娲后裔，神族，为爱愿以凡人之躯与巫王结连理，产下爱女灵儿。亲民忧国的她，自然而然流露出一股尊贵王后气势。巫后本极受苗民爱戴，后来遭受阴谋者拜月教主陷害而身陷牢狱，从此下落不明。

【电视角色】女配角

南诏国皇后，她是大地之母，女娲后人。危急关头，她化身女娲，跟为祸大地的水魔兽作战……最后，她变成石像，手持宝剑，把水魔兽封锁在圣湖上。

【造型评分】八分

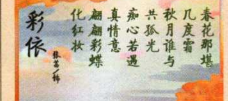


巫后的戏份有限，但却是游戏中除女主角外仅有的可以与李逍遥并肩作战的角色，剧情中也至关重要，所以不容忽视。孙莉的造型与游戏形象比较契合，在部分观众眼中甚至是扮相最佳的角色。

【表演评分】七分

被丈夫黄磊戏称为“横店公主”的孙莉有很丰富的古装表演经验，这部戏又是在横店影视城“主场作战”，因此表演起来驾轻就熟，效果尚佳。





【游戏角色】女配角

修行千年的蝶精，误陷蛛网，被刘晋元救出，化成人形来报恩，为救晋元，牺牲千年道行，有情有义。

【电视角色】女配角

本为一彩蝶，因修炼千年得以成精。她一次误堕蜘蛛网，几乎为毒娘子（蜘蛛精）吃掉，恰巧刘晋元经过，解救了她。彩依为了报恩，化身成一绝色美女，下嫁晋元。对晋元千般温柔，百般忍耐。为了救晋元，她把自己的真元塞入晋元体内，情愿千年道行一朝丧，打回原形。她的痴情和善良，深深打动了逍遥、月如和阿奴，就连酒剑仙也为之动容。

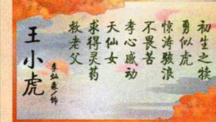
【造型评分】七分

作为游戏中一段催人泪下的小高潮的主角，彩依的选角基本也是按图索骥的结果。剧中的造型实谈不上有“绝色”的风采，基本上不过不失罢了。

【表演评分】六分

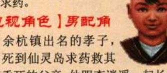
同中庸的造型一样，淡淡地波澜不惊地就过去了，感觉电视剧中并没有把这一“经典”段落太当回事，演员的发挥空间十分有限。





【游戏角色】龙套

李逍遥的邻居，年纪虽小，很有孝心，视逍遥为偶像，个性坚毅刚强，做事执着，有决心，不怕风浪独自上仙灵岛求药。



【电视角色】男配角

余杭镇出名的孝子，曾冒死到仙灵岛求药救其重病垂死的父亲。他跟李逍遥一起长大，情同手足。小虎年纪轻轻，对爱情充满向往，常耸恿逍遥追求香兰，自己则追求秀兰。是个很有冒险精神的少年，很想学武，很渴望能像逍遥那样，闯荡江湖。

【造型评分】一分

李灿森在香港被称作“鬼马笑星”，原因便是他那副拧巴的尊容通常只能出演一些古灵精怪的搞笑角色。如今扮演游戏中的小虎弟弟，第二拨闯荡江湖的剑客和大众情人，未免让人大跌眼镜。当然，这不是他的错。

【表演评分】七分

论演技则不能以貌取人，李灿森在《香港制造》、《人民公厕》等电影中出演的男一号都相当出彩，这部戏中走走过场，很好地完成了作为逍遥绿叶的任务，让人联想起《功夫》中的肥仔聪。

未出场的游戏版《仙剑奇侠传》重要人物列表

张四
余杭县渔夫。曾送李逍遥上仙灵岛。

天鬼皇
锁妖塔狱霸。后被李逍遥感化，在二代游戏里也有出场。

盖罗娇
白苗族高手。护送赵灵儿回南诏的使者。

宋贺文
书生。出现在“桃花源”的分支情节里。

阿桃
桃源村的女孩，与宋贺文相恋。

灵月宫主
仙灵岛的原住民。收留了逃难的姥姥和灵儿。







曾经与你有的梦

——电视版《仙剑奇侠传》剧情评

第壹回 余杭少年



游戏版的仙剑，从一个充满生活气息的普通小渔村里开始了故事.

给电视版“仙剑”的开场的，不是我们熟悉的李大娘牌平底锅，而是气势宏伟的南诏王朝皇宫。在这里，大侠李逍遥出手救了处于拜月教威胁下的小灵儿和姥姥。当然，这一切发生在正式的故事开始前十年。电视版的这一剧情处理，使懵懂无知的余杭少年李逍遥从一开始就背负上了他自己并不知晓的非凡宿命。游戏版“仙剑”开篇的成功，在于这个故事是从一个平凡的少年开始的，没有血海深仇或者复国野望之类的RPG中常见元素，大家很有兴趣的想知道，这个像我们自己一样普通的家伙，将会经历怎样不同寻常的未来。而电视版开篇的失败，就在于它把一切说得太明白了，拜月教主、巫王、酒剑仙、姥姥、灵儿、阿奴……都急不可待的在第一集出场。当然，没有玩过“仙剑”的观众也许和仙剑玩家们的感觉有所不同，但至少有一点，在第一集里大家都明白了——这一切都是拜月邪教的阴谋，而这位男主角将要在最后一集粉碎它。



电视版的逍遥是一个花心大萝卜，而香兰姐妹是他的“爱妾”和“贱婢”



逍遥逆转时空去南诏救小灵儿的剧情，在电视版的第一集就出现了

第贰回 桃花仙子


游戏版的“逍遥窥浴”一场戏乐趣十足

看完余杭少年李逍遥和大叔版王小虎的一系列顽童表演后，我们期待的仙灵岛窥浴一场戏终于出场了。不仅仅是游戏里这场戏的美好回忆，更因为这场戏要由美丽的刘亦菲来为我们演绎。除了李逍遥窥探的时间太短以外，我认为逍遥灵池边初会这场戏拍得无懈可击，几乎是完美的游戏真人版。看来不管是李逍遥也好，段誉也罢，刘亦菲总归是被风流少年们称作“神仙姐姐”的宿命。不过，接下来的部分就有点夸张了，灵儿认识“逍遥哥哥”


姥姥倒头便拜，游戏版和电视版逍遥的待遇差别也未免太大了


刘亦菲版灵儿的沐浴镜头，令人惊艳

并早对他暗恋已久，而本该凶神恶煞的姥姥，看见逍遥便倒身下拜，让不少人狂FAINT。其实这很好理解，因为逍遥是她们十年前的救命恩人嘛，既然她们是经过逍遥的搭救来到仙灵岛的，自然就应该保有十年前记忆，看见恩人怎么能不认识（这么说来，好像反而是游戏版的“仙剑”有点逻辑问题呢）？当然，这种时空穿梭的玩意，如果企图用逻辑来解释的话，大家会因思考过度而爆头的，所以不管啦，我们接下去看……

第叁回 仙灵春梦



明夕何夕，君已陌路，灵儿的这段吟唱可惜未出现在电视版里

不得不承认，我们奉为无上经典的游戏版“仙剑”还是有一些剧情BUG，譬如姥姥不可能将多年忠心守护的公主灵儿，毫不负责的许配给一个莫名其妙冒出来的不良少年李某。而作为纯情少女的灵儿，也很难想象会草率的与一个——就算是一见钟情吧——的男生，在认识不到24小时之后便共度春宵了。不过，按照电视版剧情的发展，这一切就很顺理成章了：姥姥认李逍遥是救命恩人，而且灵儿从小就爱上了这个大哥哥，愿意托付终身。所以，从这一段来看，电视剧本甚至比原著略胜一筹。而且，逍遥和灵儿躲在柜子里“做坏事”，互相亲吻的段子也做的非常可爱唯美，值得一赞。


逍遥和灵儿躲在柜子里“作坏事”的亲吻镜头十分可爱

这一夜仙灵春梦，种下的便是一生的承诺

第肆回 初历江湖


游戏里逍遥和晋元一开始就非常投缘

从仙灵岛归来，解决苗人三人组，逍遥和灵儿上路，再到苏州遇见林月如，这一长段情节基本是严格按照游戏的剧本来发展的。当然，为了延长集数，添加了一些可有可无的搞笑情节。在几集里，我们可以看到一段非常出色的剧情，那是在月夜的街上，逍遥和灵儿遭遇盗贼，两人不慎将姥姥的骨灰坛打翻，灵儿哭着试图在风中抓住飞逝的姥姥，而逍遥安慰她说，姥姥乘风回到了故乡南诏。这段故事从剧情设计到演员表演都非常感人，是电视版"仙剑"原创剧情中最大的亮点之一。另外，按照游戏版时间准时出场的男配角刘晋元的出场却比游戏里威风了很多，身份是状元+帝师，而且戏份充足，在此后很长一段时间里，他一本正经的和大家搞笑，颇有唐僧风范。


电视版刘晋元的出场非常神气，所以嫉妒心起的逍遥很讨厌他


逍遥和灵儿保护姥姥骨灰的一场戏堪称电视版的原创经典

第伍回 比武招亲


游戏版的"比武招亲"是一场非常热闹的戏

在游戏版"仙剑"里，我们能很明显的感觉到比武招亲前后月如对逍遥的态度改变，这个刁蛮千金在慢慢变得柔情脉脉。可是在电视版中，自出场之后，林月如一直和李逍遥吵得一塌糊涂，让人心烦，总感觉这两人间，矛盾大于爱情，全然是水火不容。电视版"仙剑"将林天南也设计成了一个类似左冷禅式的阴险人物（难道这是武林盟主的特有属性？），在这段剧情里，他的所做所为大都诡异恶劣。而李逍遥带着刘晋元喝酒寻妓的一节更是让人不能忍，尤其是逍遥和刘晋元对对子时，不学无术外加厚颜无耻，分明是薛蟠第二。在游戏中，比武招亲是非常有趣的一段情节，可是电视版将其改编的非常糟糕，情节混乱不说，几个主要人物——李逍遥、林月如和林天南的所作所为都让人感觉很是不舒服。


比武招亲后，月如爱上了逍遥，可逍遥只想着灵儿



电视版逍遥和晋元喝花酒的无聊情节

第陆回 蛇洞妖云


关于蛇妖和狐妖的爱情，游戏版里没怎么说起

灵儿在林家变身为人蛇之后的经历，在游戏里我们是看不到的，而现在电视版将她的逃离林家、野外历险的经过详详细细的描写出来了——类似于80年代电视剧版《西游记》的情节，还出现了一个土地爷式的人物，生怕观众老爷们看不懂剧情，把一切都交代得明明白白：灵儿是女娲后人，担当着拯救世界的大任，李逍遥是因为吃了忘忧散才把和灵儿成亲的事情忘了……等等。灵儿之外的另一条剧情线路是逍遥和月如（还捎带上了活宝刘晋元）去找灵儿，主要情节就是俩人没完没了的吵架抬杠，还是只看到他们彼此的讨厌而不是爱慕。除妖部分，蛇妖、狐狸精的造型和狐狸精勾引"唐僧"刘晋元的情节绝对能让我们相信——这段故事绝对是根据电视剧《西游记》为模板来拍摄的。


电视版里，灵儿从林家出走后后遇到了土地爷



恩爱的蛇妖和狐妖，他们就是苏媚的父母吗

第柒回 白河寒秋


游戏版的小石头还是非常可爱的

在白河村遇到被韩医仙所救赵灵儿后，一行三人去将军冢除妖，解救僵尸为祸的黑水镇。在此之前，还有玉佛寺一段戏。我们看到，继王小虎之后，另一位可爱的小男孩角色——小石头又由一位叔叔级的演员来出演了。所幸，除此之外，整体剧情还是比较忠实原著的。比较羡慕的是他们居然这么快就找了僵尸将军，这可是在游戏的迷宫里走晕了头才找到的BOSS啊！另一位BOSS赤鬼王更是体贴，迷宫都不用走了，直接把逍遥等人吸到自己面前，让他们把三下五除二的自己宰了。可见，游戏的情节不够可以用迷宫来凑数，而作为电视剧，总不能老让大家看走路，只好拿无休止的打情骂俏或者抬杠吵架来充实了。


电视版的玉佛珠小石头看起来年纪已经很大了……

逍遥等三人合战僵尸将军的场面拍的很是到位

第捌回 烟花扬州

高手石长老的出现终结了逍遥、灵儿和月如的三人行，灵儿被他带走，准备送回南诏，逍遥与月如开始一路寻找灵儿。来到扬州城，俩人合力追捕女飞贼姬三娘。与游戏版"仙剑"不同，这里加了一场戏：两人被姬三娘设计，身陷囹圄。在姬三娘的胁迫下，月如为了救逍遥，义无反顾的以女飞贼的身份向官府自首，甘受杖刑，逍遥感动至深。这场戏的作用就是给即将到来的逍遥和月如的恋情升温，俩人从认识以来一直持续的水火关系，以月如做出这次牺牲为转折点，开始发生微妙的变化……当然，逍遥和灵儿间仍然藕断丝连，为了彻底将这场爱情矛盾公开化，剧情接下来就要安排一场乱爱大杂烩~


这是游戏版里的姬三娘宝藏


为了逍遥，月如凛然走向府衙投案，令人感动


逍遥发现姬三娘的宝藏，没想到是个圈套

第玖回 灵耶月耶

这场乱爱大杂烩的故事是游戏里没有的，与电视版的前后剧情也都不怎么搭旮，有点像硬塞进去的，具体说来就是：扬州之后，逍遥月如的小分队和石长老护送灵儿的大队人马（包括阿奴和她的BF唐钰），外加上突然冒出来的刘晋元，全剧几乎所有主要角色都在一间名为"完美客栈"（光看这个名字就很有星爷风格的说）的地方碰头了。而且一群人在这客栈里一住就是四集之久，这四集的主要内容就是大家设法让灵儿向逍遥表明爱意，而灵儿最终以承担救国大任为由决意与逍遥分手了。说来简单，可是内容很不少，除了两位主角马拉松式的纠缠外，其他四个少男少女：月如、阿奴、唐钰、晋元则极尽搞笑之能事，唧唧喳喳，一会玩游戏，一会闹三角恋，大演青春偶像剧，尤其是唐钰和晋元这两个一直很呆的角色，居然在此也非常活泼，风格大变。当最后逍遥和灵儿处理好了感情纠葛，友好分手后，一群人在夜间的山顶看烟花，还约好十年后相见，更是让人有身在《流星花园》之感……不管怎么说，这段戏总算是达到了目的：逍灵爱情暂告一段落，逍月爱情正式开始。


这种星爷式的恶搞场面，在剧中可是不多见的


完美客栈这一段剧情很像是一场活泼的青春偶像剧


逍遥和灵儿最终还是平静的分手了

第拾回 依依蝶恋

与灵儿分手后，逍遥和月如到了京城长安（从苏州去云南非要经过北方的长安，这显然是个BUG，游戏版做的就比较狡猾，说是"京城"，也就是说当时某王朝建都在苏州和苗疆之间的某地）。在长安有两个重要情节，第一是晋元和彩依的故事，第二是逍遥和月如确定情侣关系。前者没什么好说的，是原著的忠实再现，只是个人觉得扮演蜘蛛毒娘子的MM看起来要比彩依更漂漂一点。彩依问题解决后，林天南的出现导致了逍遥和月如二人正式表达了对彼此的爱慕，并完成了游戏中那句著名的台词"吃到老，玩到老"。这句台词可以说是逍月相爱的一个铁证，逍遥顺利完成了从灵儿到月如的"移情"。我们注意到，在逍遥灵儿月如三人关系的处理上，电视版和游戏版事实上是大相径庭的。在游戏版里，逍遥丧失了与灵儿成亲的记忆，虽然和灵儿一起上路回苗疆，但却是姥姥和李大娘托付的责任所在，也是他对这个孤苦女孩的一片怜爱之心所致。况且，从余杭出发到灵儿从林家失踪，两人在一起的时间很短，也并没有爱情的明显征兆。而逍遥与月如在一起的冒险贯穿全剧的主要部分，从最初的作对到后来的相随，再到最后的订下终身，感情发展很自然。而灵儿后来出现的时间也不多（从白河村重逢到鬼阴山被石长老带走），因此根本没有三角关系的发展空间。待到锁妖塔底，逍遥恢复记忆，明白了灵儿是他的妻子之时，月如又"及时"的离开，使得逍遥无需作出两难的抉择，就能顺利担起丈夫和父亲的责任。整条爱情线路延伸下来，我们惊奇的发现，逍遥的确爱过两个女孩，却又从未移情，完美无缺，如天衣之巧。我们再来看电视版，作为一部正常的电视剧，没有三角关系是不成的，所以，虽然逍遥也是一样的丧失了记忆，可是他很快就"重新"的爱上了灵儿，在两人相恋时，月如插入其间。后来因为灵儿决然与逍遥分手，逍遥便随即爱上了月如。于是，三个人的三角纠葛，为剧情加了不少料，有效的填补了迷宫被省略带来的巨大空白。而且，我个人认为，在游戏中，逍遥月如之爱，是意气相投的两个少男少女自然发展而成的。逍遥之于灵儿，责任多些，之于月如，爱多些。而在电视版中，月如不过是灵儿离去后的替代品，逍遥爱上月如，颇有"舍熊掌而取鱼"的无奈。想到随即而来的月如之逝，不禁窃为她不值。



虽然不是主角，但彩依仍是游戏版仙剑里最令人伤怀的角色之一


虽然彩依为晋元付出了千年修炼，可晋元还是爱着月如


逍遥和月如的爱情，虽然短暂，却真挚而美丽

特别企划 FEATURES

仙剑，又见仙剑

第拾壹回 蜀山旧事

酒剑仙出手消灭毒娘子后，带着逍遥和月如乘葫芦上蜀山。在锁妖塔情节之前，电视版花了大概两集的时间，描述多年前蜀山上发生的一段惊天动地的悲恋，这段故事和主线关系并不大。不过，在“仙剑”一代中出现在锁妖塔内的“蜀山前辈”骷髅，以及他的女儿姜婉儿的故事，被电视版里补完了，相信不少玩家都会喜欢。应该说这一段剧情补得相当不错，节奏紧凑，起伏跌宕。只是其中关于人妖、正邪以及“道”的哲学讨论好像有点过于晦涩，几句车轱辘话来回说，想必没有多少人有耐心听进去。这段增加的一个“分支情节”是拜月教主光顾刘晋元家，威胁了一通，于是刘爸刘妈为了救儿子，自杀身亡，把本来一直很幸福的晋元弄得惨兮兮的。这个分支来得相当突兀，而刘家两老二话不说就拔剑抹脖子，表现的未免也太勇猛了点，让人觉得不知所谓……正如拜月教主的台词所说——“你们搞什么鬼？”一直到把电视剧看完，我也不知道编剧干嘛非要把可怜的刘尚书和刘夫人挂掉。



游戏中姜婉儿双亲的悲剧只被简单的提及了一下



刘晋元一家的灭门惨案来得突然且不知所谓



蜀山前辈姜明与狐妖的爱情故事被电视版出色的补完了

第拾贰回 月如不归

“仙剑”中最悲惨的一幕终于来到了，为了铺垫月如逝去的悲剧效果，在进入锁妖塔前后的剧情里，安排了一堆逍遥和月如卿卿我我的感情戏。其中俩人一起御剑飞行的一场戏，从观感上很像是TAITANNIC……锁妖塔里，从逍遥恢复记忆到月如之死，其间有很短的一个时间，逍遥和月如都知道了灵儿才是逍遥的妻子，逍月爱情遭遇了前所未有的危机。对于这一段，游戏版只用月如一句“我们三人要永远在一起，永远不分开！”将其一笔代过（看来如果月如不死，逍遥便要成韦爵爷了），轻轻避开了矛盾。而电视版则反其道而行之，将这个矛盾突出化，让本来很幸福的月如生生的接受“逍遥和灵儿本是夫妻”这个突如其来的事实，最后作出选择，以自己的生命换取逍灵爱情的未来。游戏版里，月如是在救水中的逍遥时，被突然砸下的大石压死的，而电视版里月如是主动献身，把活下去的机会让给了逍遥和灵儿。前者带来的悲剧效果有很大的突然冲击性，让一贯享受完美结局的RPG玩家们在哀伤中不知所措；而后者带来的悲剧效果则更加深入透彻，回想逍遥和月如刚刚开始的甜美爱情，看到月如义无反顾以一死换来爱人幸福的悲壮豪气，观众们更觉怜惜。在营造这个“仙剑”最伤心一幕的手法上，两者可谓各有千秋。在这里，不得不提的是月如的最后一句台词：“要一起吃到老，玩到老……真没想到，我已经这么老了……”这句原创台词堪称大家手笔，全剧第一，它所带来的悲剧效果甚至超过了原著中逍遥和月如在生死冥冥之间那段对白。



如果月如不死，游戏里就会出现月如和灵儿与逍遥三人行的可能



电视版中月如的自愿献身，更有悲剧的壮烈色彩



进入锁妖塔前，逍遥月如御剑双飞，度过了最美好的时光

第拾叁回 回魂仙梦

来到南诏国后，逍遥时空大挪移回到十年前。为了使悲惨的“后事”不再发生，逍遥在护送姥姥和灵儿离开南诏时，让金翅凤凰一直向西，试图避开会引发此后悲剧的仙灵岛，但没想到地球是圆的，他们最终降落的小岛还是东边的仙灵岛……现实果然是不可逆转的。看到这里，真的是很有点《机器猫》的感觉……在游戏版“仙剑”里，对时空逆转这个概念一直说得很模糊，总体来说，更倾向于解释为“梦”，在十年前的余杭海边，当逍遥问仙灵岛的灵月宫主是否真有时光倒流一事时，宫主就用了“回魂仙梦”这个词，也就是说逍遥可能根本没有回到过十年前，这一切都只是他心中所思幻化。用梦来解释显然有漏洞，如果是梦，那么逍遥分明送给小逍遥一把木剑，而这把木剑在现实中的确存在？如果是真，那么为什么灵儿和姥姥后来不认得十年前帮助过她们的李逍遥？所以，游戏版最终没有一个明确的解释，总之就是“梦与现实之间，梦的成分多些”。相反，电视版试图将这个时空倒流的逻辑完整化，将其解释为“真”而非“梦”，因此也就有了第一集先从十年前说起的叙事手法，而且灵儿对逍遥也是自小爱恋已久。不过，要完整这个逻辑也不简单。譬如，从常理上讲，如果是时空逆转可以实现，那么逍遥肯定会试图改变历史，不送灵儿去仙灵岛，于是只好拿地球是圆的来解释，可是在电视版里，逍遥送姥姥和灵儿到“极西”的小岛后，马上又出现在余杭镇，这又如何解释呢？难道他又绕地球一圈？



游戏中，灵月宫主告诉逍遥时光逆转也可能只是一个梦境



巫后奋战水魔兽的场面非常壮观哦



逍遥把木剑交给了儿时的自己

第拾肆回 南诏情缘

纵观全剧，如果拿游戏版的剧情来作比照的话，我们会发现，在前半段游戏版情节比较集中紧凑，而到了后半段，电视版开始加入大量的“原创”剧情，拉长集数。除了前面的蜀山旧事以外，在南诏国，追忆昔日巫王、巫后、酒剑仙、圣姑、剑圣五个人的多角大乱爱，也成了后半部分的重头戏，以至于“回忆”的部分甚至要比“现实”的部分更多，让人不知“今夕何夕”。在现实部分，同样也加入了一些毫无必要的剧情，譬如阿奴被拜月教主控制，杀掉酒剑仙，而刘晋元又突然跑出来去拜月教当卧底……这些情节之间毫不连贯，也没什么意义。而且，在这段时间里，两股即将对决的势力——逍遥夫妻和拜月教主之间居然没有之间冲突，而是看着一群二线角色跑来跑去制造剧情，情节“灌水”的表现已经相当明显了。


想不明白为什么忠厚的晋元能成了狡猾的卧底


阿奴杀死了自己的父亲酒剑仙


巫后酒剑仙等人的多角爱情成为后期的主要灌水剧情

第拾伍回 灵儿终焉

决战的时刻终于到来了，正如一切大魔头最后都要做的那样，拜月教主说出了他的伟大理想——毁灭现有的肮脏世界，创造一片新天地。一直很喜欢教主这个极具神秘魅力的角色，觉得他是在全剧中唯一一个掌控一切的人物，而且一直渴望知道这个人的理想。但事实上电视版最后抖的这个包袱一点也不好，因为拜月教主的理想实在太普通了，普通得让人失望，我们在无数的电影、小说、漫画、游戏……里看到过。与其这样故弄玄虚，还不如像游戏一样，直接把拜月教主塑造成一个简单的大魔头就好了。另外，在最后的大决战里，为了消灭拜月教主和水魔兽，分别消耗了我方唐钰阿奴和赵灵儿，也让人觉得没有必要，加上在此之前卧底刘晋元的挂掉，给人的感觉就是，剧本非要消灭所有重要角色才肯罢休。有必要把逍遥弄得那么惨吗？在游戏里，逍遥有送别他的阿奴，有迎候他的月如和忆如，而在这里，只剩下一个抱着孩子、胡子拉碴的潦倒中年男子，难道仙剑奇侠的最后下场就是如此？电视版“仙剑”结局中唯一出彩的地方是给了逍遥和灵儿一个临终告别的时间，而不是游戏版中以同归于尽的方式结束一切，两人最后的互诉衷肠，写下了全剧最催泪的一笔。


逍遥和灵儿的死别写下了最哀伤的一笔


与拜月教主的最后一战，我方损失惨重

仙剑语录

——《仙剑奇侠传》经典台词种种

【爆笑篇】

李逍遥：“爱无限！”（最终对决拜月教主发大招时）

赵灵儿：“我根本一点都不在乎，从今天起，你出生寿辰满师，成亲生子满月，发财开张，寿终正寝，全部与我赵灵儿无关，你喜欢跟谁在一起，我都不会过问，也不会在乎！”

林月如：“不要紧，我使美表妹计。”

阿奴：“大胆！你这坏女人，欺负我的男人，又欺负我的女人；抢我女人的男人，还呼喝我女人的男人的男人……”

刘晋元：“李公子恩公师傅”“石长老英雄前辈”“阿奴妹妹姑娘”

唐钰：“被义父收养之前，拉二胡是我的绝技。”

酒剑仙：“男人帅有什么用，要么能文，要么能武！”

拜月教主：“我们住的大地，其实是圆的！”

王小虎：“我爹说喝了海水的人会变傻的，没得救了，既然你傻了以后就我当老大。”

石长老：“女孩子喝什么花酒！通通给我留下，打扫，刷碗，绣花！”

姬三娘：“你也年纪不小了，不要老是想着你娘，应该找一个好的女孩子，成亲吧。”

【哀伤篇】

赵灵儿（临终前）：“带我回去好吗……我想回逍遥哥哥的家……我是……我是逍遥哥哥的妻子……我是……我是余杭镇的人，我们是……乡巴佬……带我回家吧……”

林月如（临终前）：“没想到我已经这么老了……”

李逍遥（在阿七坟前）：“阿七，你走了七步还会回来吗？”

李逍遥（给女儿起名叫‘忆如’的时候）：“这样，我们四个人就可以一直在一起了。”

【回味篇】

李逍遥：“你明白吗？”（最后一刻对剑圣说）

刘晋元：“误会往往是源于以为了解。”

刘晋元：“相爱，不如相知，与其执着痴念，不如化为祝福，不要让你爱的人被你的爱所磨蚀，反过来，以你的爱，让她得到力量，展翅高飞，假若真的有缘，就算分隔两地，心仍然会在一起。真正爱一个人，必定以她的幸福当作是你的幸福；若然有人能比你给予她更大的幸福，你就把她送到那里去。”

彩依：“没有值得不值得，只有愿意不愿意。”

酒剑仙：“爱就是屈服，一个人会因此变得十分卑微，迷失，直至完全失去自我，彻彻底底地失去。”

拜月教主：“在世人的眼光里面，我可能是坏人。但在动物的眼光里面，我们大家都是坏人。在苍穹宇宙里，难道真的有好人，坏人之分吗？”

巫后：“如果你的感情不是真的，那你从来都没有拥有过，你就没有能力、没有资格去放下。”

阿奴：“我肚子饿的时候，总是不知道吃馒头好呢，还是吃葱油饼好。但是，我一定会走出去，等到了店里之后，就会有答案了。坐着，事情也不会解决的，往前一步，就会有答案了。”



每一种智能数字产品都在尝试将它的触角伸向它所能及的任何地方，正如同我们在任何地方都渴望与数字娱乐相伴一样。Walkman? MD? MP3?! All is OUT! 能听、能看、能玩、能用！这就是我们为 2005 年定义的“移动娱乐”。

笔记本电脑 NoteBook

笔记本电脑可以说是我们随身数字娱乐最初与最后的梦之船。一直以来它都在向更强的计算与图形功能、更长的电池续航能力、更轻薄的体型与更贴近应用需求的网络能力而不断发展。随着 Intel 迅驰技术所代表的无线网络在笔记本电脑上的广泛运用，它使笔记本电脑从随身文书处理机的基本办公角色，向着越来越多的资讯和娱乐需求靠近，这个演进的过程，使笔记本电脑无论从产品设计还是使用模式上，比以往任何时候都更具革命性，它正悄然改变着我们的生活模式。



智能手机 Symbian Phone

与 PPC 一样，如今的智能手机已经有着强大的硬件机能和成熟的应用软件，在做好移动通信这个本职工作的同时，正不断朝向多媒体数字终端的方向发展。智能手机根据操作系统不同分为 Symbian 手机（使用专为智能手机开发的 Symbian 操作系统）、MS Smartphone（使用和 PPC 一脉相承的 Windows Mobile 操作系统）以及少量 Linux 智能手机（使用 Linux 操作系统）。由于 MS Smartphone 的应用与 PPC 基本相同，而软件游戏也基本通用，加上 Linux 操作系统手机产品并非主流（国内只有少量 Moto 机型，如 E680 等），因此我们就以 Symbian 智能手机为例，向大家介绍它们“不安分”的功能吧。

新玩意 移动娱乐2005 SMART MOBILE

掌上电脑 PPC

什么？你还以为 PDA（Personal Digital Assistant，个人数字助理）只是如“X 务通”一样与呼机同时出现在恶心广告里？你真的很老土——随着硬件的不断进步，PDA 正朝向移动多媒体终端的方向发展。PDA 可分为 PPC（Pocket PC，采用 Windows CE/Mobile 操作系统）、Palm（采用 Palm OS 操作系统）以及少量采用 Linux 操作系统的 PDA，而凭借和 Windows 操作系统的高度互通及丰富的应用软件，具备无数酷炫应用方式的 PPC 正逐渐成为 PDA 的主流。就让我们以全球最高配置的戴尔 Axim 50V 为例，给诸位好好恶补一下吧——你可千万别把口水滴到键盘上了！





地铁、公车、飞机、任何地方，你都需要与众不同的个人数字空间。没问题，如今已经有了更多的选择，支持你把曾经的梦想变为手边的触感。

SONY PSP
Wi-Fi, Hi-Fi, Sci-Fi

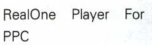
2004 月 12 月 12 日在日本首发，SONY 的 PSP（Play Station Portable）作为其成功的 PS2 游戏机的掌上平台，除了继续稳固 SONY 在家用游戏机市场的地位、向掌上游戏机领域圈地拓荒之外，SONY 还特别将其定位于一部掌上多媒体设备——除了游戏，在 PSP 还有更多玩法哦！



NDS
Touch It, See It, Feel It

自 1989 年以来，任天堂即以 Game Boy 系列主导了掌上游戏机市场，在 2003 年 2 月 14 日情人节的欧洲发布 GBA SP，则将其在掌机市场的地位推上了巅峰。2004 年 11 月 21 日，任天堂在美国首先推出双屏掌机 NDS，从中不难看出任天堂对于美国市场的看重，其后依次在日本、欧洲和澳洲发布。据任天堂公司表示，已经确定有超过百家游戏开发商提供针对 NDS 平台的游戏，而 NDS 其中之一的触控式屏幕，使其被视为颇具创意的机种，甚至连 NDS 的官方网站 www.touchds.com 都以 Touch（触摸）为主题。





NoteBook

当你听说有人用笔记本电脑当随身听，第一感觉是不是觉得那家伙逊毙了?! 大多数情况下，我们认同你的看法，除非——他在用最新的HandTop超微型笔记本电脑！尺寸和形态是笔记本电脑作为随身听的最大"心理障碍"，除非它达到"口袋尺寸"。

硬件：SONY VAIO U8C

SONY VAIO U系列笔记本电脑一直走在超微型笔记本电脑的最前沿，最新在国内上市的U8C将视窗平台浓缩到仅有5英寸的显示空间中。事实上它将所有可能影响缩小尺寸这一目标的部件全部摒弃在主机之外，创新设计的手持操控设计，将U8C变为如同一部平板电脑(TablePC)甚至一部掌上游戏机的模样。但无论如何，微缩身材内仍保持着PC功能强悍、无所不能的本色——它所支持的音乐和影像格式几乎包含一切，只要你装对了软件！

预装WindowsXP SP2 Home版的U8C拥有一个SVGA 800×600触摸板式混合型液晶屏，900MHz超低电压版的Celeron M、Intel 855GM芯片组、256MB内存、20GB硬盘、802.11b/g无线网络，机身提供1个USB2.0接口、1个VGA输出接口、1个PC卡插槽和1个MS插槽。它的桌面底座提供了桌面使用和移动使用状态的快速切换(避免拔接外设)，同时提供USB折叠键盘、手写笔、外挂式DVD刻录机、线控耳机、携带包等配件。



硬件：Audigy 2 ZS Notebook

PC音效设备大厂Creative也已为笔记本市场送来了音频终极装备——PCMCIA规格的声卡Audigy 2 ZS Notebook。名片大小的它具备耳机/麦克风与数字光纤输入/输出共用端口及一个多声道模拟输出端子，提供Dolby Digital EX和DTS ES解码以及7.1声道影院环绕声效；支持所有DS3D游戏音效及CMSS 3D虚拟7.1声道音乐，更提供了游戏中硬件EAX 4.0 Advanced HD的环境音效加速支持。高品质的24位录音以及低延迟的ASIO功能，还为音乐人提供了便携式的高品质录音方案。在旅途中通过耳机连接获得高质量的虚拟环绕声效果；回到家中连接专用的7.1声道音箱线缆，笔记本电脑就变成了具有超级影音效果的家庭娱乐中心。

软件：JetAudio

别怀疑，我们没有推荐WinAMP之类的软件，而是选择了这款早在奔腾时代就面世的"古董"——它最初以家庭组合影院式的豪华外观最为知名，但在VCD到DVD的视频播放软件竞争中败给的豪杰和PowerDVD与WinDVD，在音乐格式支持方面让位给了WinAMP……在韩国的MP3播放器成为市场宠儿的时代，与韩国知名高端MP3品牌iAudio一脉相承的JetAudio也再现江湖，其独特的32bit高解析度音频播放引擎和增强型环绕声场输出，甚至有为音乐注入灵魂的感觉。在软件易用性方面，它通过与系统解码驱动的结合实现多种视频、音频的播放支持。



聆听度：★★★★
一般可见的AC'97声卡的音质只能说是差强人意，好在利用CPU的运算能力和播放软件的增强设计，可以修饰这方面的一些缺憾。而PC的可扩充性，也足以满足那些HiFi发烧友的需要。
酷炫度：★★★★☆
触摸屏、操控器，对笔记本来说绝对酷~
易用度：★★★★★
点击之间通吃一切。
入手度：★★
除非已入手笔记本而兼作随身听之用，否则在其设备体积、音频表现与购置成本之间简直无法建立理智的关联。





PPC

随着存储容量的增大，譬如内置128MB StrataFlash规格存储空间并可通过SD/MMC扩展到上GB的Axim 50V，作为随身听使用简直就是小菜一碟，而其内置的锂电池更可续航10小时以上！内置的AC97规格WM9705音频芯片带来不俗的音质表现。

软件

借助Windows Mobile操作系统内置的Windows Media Player 10，PPC可以播放MP3、WMA、MIDI等多种格式音频。当然，用户也可以选择其他播放器：



RealOne Player For PPC

大名鼎鼎的多媒体播放器RealOne Player的PPC版本，可播放RM、MP3格式音频。

MortPlayer

堪称PPC上音质最好的MP3播放器，由于界面简单，在操作简便的同时最小的资源占用率也让处理器得以"专心演绎"。

聆听度：★★★
虽然比不上专业随身听，但绝不逊于中端MP3播放器。
酷炫度：★★★★☆
用手指在屏幕上操控绝对另类！
易用度：★★★★★
PC上能播放的音频无需转换，全部搞定！
入手度：★★★
音乐不是PPC的重点，但重点是PPC也有音乐功能。

Symbian Phone

Symbian智能手机目前都配备了MMC或MemoryStice扩展存储体插槽，例如N-Gage/QD最大就支持512MB MMC卡扩



展。同时，诺基亚N-Gage、3300这类以MP3播放为主打功能之一的产品，配备有高质量MP3解码芯片，通过诺基亚特殊设计的音频解压技术，其播放效果能与千元级中高端MP3媲美。当然，绝大部分Symbian智能手机只有简单的MP3播放功能，音乐也只能以单声道播放。

软件

除去以MP3播放为主打功能的产品内置的，具备专业MP3播放器功能的MP3播放软件外，Symbian智能手机还能通过以下软件播放MP3：

MP3Go做为Symbian操作系统音频播放工具的代名词，支持码率为24K-320k的MP3文件播放，加上独特的Joystick功能、强大的音频文件管理和多样的操作选项，为Symbian智能手机MP3播放必备软件。





RealOne Player For Symbian可播放RM、AMR、WAV、AAC格式音频，但效果一般。

著名刻录软件NERO 6同时也是非常优秀的AAC文件制作工具。



聆听度：★★★

Symbian手机除了N-Gage等少量产品使用了立体声效果和独立MP3解码芯片，大多数只采用了单声道，实在是不小的遗憾。

酷炫度：★★★

曾经让Symbian智能手机得以傲视MP3播放器的彩色显示屏，如今也即将成为昨日黄花。

易用度：★★★

不能播放WMA格式文件实属遗憾。

入手度：★★☆

大部分都只能算能听。

PSP

对于SONY的随身听，从早期卡带型Walkman，到CD型Diskman，然后是时下的HiMD，顶礼膜拜的FANS不计其数。PSP自然不会放过再次扬名立万的机会，将其音乐播放功能与SONY的随身音乐体系紧密结合在一起。在支持的音乐格式上，最令人欣慰的是SONY终于开放了对MP3的支持，将PSP通过USB接口与电脑连接之后，就可以直接在电脑和PSP之间快速传输MP3音乐，并在PSP中进行播放。至于SONY用于MD随身听的ATRAC3 Plus音乐编码格式也可由PSP播放，其目前版本的SONY Sonic Stage音乐编码和管理软件还不能识别同样是使用含MagicGate版权保护技术的PSP（通过Memory Stick Duo记忆棒），但相信下一个升级版本就会提供这方面的支持。

聆听度：★★★

MP3支持最高320KB/S VBR的MP3格式，播放均衡器包括摇滚、爵士乐、流行等设定。以豪华版附带的耳机而言，播放音质达到一般MP3播放器的水平。

酷炫度：★★★☆

机体对于音乐随身听来说还是太大，所以音乐方面应该说是个不错的实用功能，但并非很值得炫耀的功能。

易用度：★★★★

USB2.0的高速接口，加上MP3格式的支持，连接、拷贝、播放一气呵成，不过在播放管理上还需要提高。

入手度：★★★☆

如果只是需要随身听，PSP并非最好的选择，但如果需要多功能的随身听，PSP是超值的选择。

NDS

NDS目前需要通过"播放屋"(Playan)这样的软件卡带来进行影音播放，支持最高320KB/S VBR MP3音乐格式。这个播放软件卡盒另有SD存储卡的插槽。

ムービーとおんがくに…

プレイやん

©2005 Nintendo



媒体度：★★★☆

虽然NDS本体并不支持音乐播放，但通过扩展功能软件也能实现，况且SD存储卡的成本较低，播放时间20小时。

酷炫度：★★★★

玩不尽的游戏之外又可以聆听音乐了。

易用度：★★★☆

文件管理方面还需要提高。

入手度：★★

要额外花钱的话，让人心理不太平衡，本来机器性能就可以支持的……



NoteBook

笔记本电脑拥有高品质的可携带液晶显示屏，毫无疑问它具备移动影视中心的过人天赋。不过直到SONY在它的VAIO TR1系列超小型迅驰笔记本电脑上，以7小时洲际飞行时间来定义其超长电池续航时间之前，还没有谁把DVD影片的播放完整播放能力，作为笔记本电脑的根本需求来考量。如今，以16:9宽屏、超轻薄、DVD影片播放续航能力为重点的娱乐笔记本，正成为市场中的热门。

软件:WinDVD











毫无疑问，我们的移动影院将主要以 DVD 影碟为主播内容，让我们能在旅途中的任何地方购买和即时观赏高品质的影片。无论从软件的普及性、界面易用性到考究的画质与音质播放特性来说，WinDVD 都是目前电脑上 DVD 播放软件的首选。它通常会随各种显卡、DVD 光驱等产品配套奉送，当然也可通过下载和注册的形式获得你的全功能版本。

软件:MyMPC DIY

别忘了下载和观赏网络上流行的各种五花八门的视频内容，但要想顺利的播放他们，你一定不能缺少 MyMPC DIY 这样一个全面的视频解码和播放套装——有趣的是，这是由爱好者自己收集和制作的一个多种视频解码 / 编码驱动程序的大集合，只需一键安装，就可通过其中包含的经典媒体播放器来对付各种下载的视频文件了。

影院度:★★★★☆

屏幕足够大也足够宽，续航能力和片源足够你打发 7 小时的飞行航程。惟一问题可能就是得找个地方好好放置这一、二公斤的家伙。

酷炫度:★★★☆

是个电脑就能扛这活儿，所以 15 寸至 10 寸之间非 16:9 宽屏的 OUT！对于移动影视来说，8.9 寸宽屏以下才有资格耍酷。

易用度:★★★★★

通吃一切能看的。

入手度:★★★

能满足 2~3 张 DVD 完整播放能力的本子动辄上万……

PPC

高达 640×480 分辨率的 3.5 英寸 64K 色触摸屏幕，加上支持 MMX 无线指令集的处理器和内建 16MB 显存的独立显示处理器，让 Axim 50V 播放 WMV、MPEG、RM 等格式视频时非常流畅，同时出色的节电设计和大容量扩展存储能让“移动影院”通宵营业（最长 8 小时连续播放）。



软件:

既然采用的是 Windows 操作系统，内置的 Windows Media Player 10 自然是最方便易用、资源占用最小的播放器，它能直接播放 WMV、MPEG 等格式视频，通过 PC 端 Windows Media 编码器还能轻松方便的转换更适合 PPC 播放码率的 WMV 文件。

RealOne Player For PPC 能播放 MPEG、RM 和 RMVB 格式视频，并能通过 PC 端 Windows Media 编码器配合 RealOne Player 10 将 RM/RMVB 格式转换为更适合 PPC 播放的 WMV 文件。



PocketDVDWizard 软件能够通过 PC 将 DVD 视频转制成 WMV 文件，其先进的压缩技术能让转换的文件在尽量节省存储空间的前提下获得最好的画质表现。

影院度:★★★☆

限于存储容量和屏幕大小，无法和专业移动播放系统抗衡，但已能达到解闷要求。

酷炫度:★★★★☆

已经比手持 DVD 播放器酷炫很多了。

易用度:★★★★★

直接播放 PC 视频文件，还不够牛？

入手度:★★★☆

随着存储介质成本的下降，拥有 PPC 的玩家可以更好的享用小电影的乐趣，嘿嘿。

Symbian Phone

RM、AVI、AVI (MPG4)、MPEG、WMV、3GP 等等，现在这些都能在 Symbian 智能手机 176×208 分辨率的屏幕上全屏播放，而具备高达 200 多兆赫主频的 Symbian 智能手机播放起这些不同码率的视频文件也好不吃力。当然，普遍不强的电池性能成为制约 Symbian 智能手机用户长时间欣赏电影的主要问题。

软件:

SmartMovie 能够播放 AVI、AVI (MPG4)、MPEG、WMV、3GP 在内的众多格式视频文件，设定选项亦是非常丰富，同时通过其附带的 PC 端软件 SmartMovie Converter 还可制作和转换各种掌上视频。







绝大多数 Symbian 智能手机内置的 RealOne Player For Symbian 可播放 3GP、RM 格式视频，优点是此类文件容量非常小，能节省存储空间以获得更长时间的电影欣赏，通过 Batch Real Producer 能够制作 RM 视频。

Nokia Multimedia Converter 这个内置于诺基亚 Symbian 智能手机配套软件 PC suite 里的软件，能方便的制作 3GP 格式的视频文件。

影院度:★★☆

Symbian 智能手机的屏幕面积和电池续航能力是其硬伤，即使流畅的播放速度值得称道。

酷炫度:★★★☆

在公车或是火车上，拿出心爱的 Symbian 智能手机播放最酷的大片，实在是炫到极致。

易用度:★★★

和 MP3 播放一样，Symbian 智能手机的电影欣赏需要一定的动手能力。

入手度:★★★

手机的电影播放功能终于有了些实用化的进展了。

PSP

PSP 最抢眼的亮点，莫过于占据机体正面 60% 以上面积的 4.3 英寸 16:9 的液晶屏幕，每个看到它的人都会惊呼——哇喔！这么大的屏幕！没错，在掌上设备中，PSP 的 4.3 寸屏幕真的打到了一个很微妙的结合点——比它大的便携设备与掌上设备之间有很远的距离，而与它同类的掌上设备却采用小得多、或普通得多（与 16:9 相比）的屏幕。









影院度：★★★★★

掌上设备中最大、最眩目的 16:9 屏幕，高亮度、大视角，加上流畅的高画质 MPEG4 视频播放效果，可谓史上最不容错过的掌上影视设备。

酷炫度：★★★★★

之前没有人见过如此抢眼的掌上视频设备，其宽广的视角也为旁人领略其魅力创造了条件。

易用度：★★★★☆

官方正在推广发行 UMD 影碟，而网络上已经有越来越多的适合 PSP 直接使用的 MP4 格式影片资源，玩家当然可以自己使用工具软件将各种视频源转换为 MP4 格式拷贝到 PSP 中观看，惟一的麻烦可能就是需要将其他流行视频文件转换一下。不过对于 PSP 影像格式的支持还在不断加强，SONY 就已为其新型硬盘录像机 PSX DESR-7700 和 DESR-5700 加入了直接录制影像并转存到 MSD 上供 PSP 使用的功能。

入手度：★★★★★

虽然其 25ms 响应时间的液晶屏幕在大动态画面下还是有一些拖影，但目前没有比 PSP 更值得购买的掌上影视器材了。

NDS



NDS 目前需要通过"播放屋"这样的软件卡带来进行影音播放，支持 MPEG4 影像格式，最高分辨率 352x288，码率 1MB/S。这个播放软件卡盒另有 SD 存储卡的插槽。

媒体度：★★★☆

虽然 NDS 本体并不支持媒体播放，但通过扩展功能软件也能实现，况且 SD 存储卡的成本较低，应该更容易被接受。最大的问题是 NDS 的屏幕还是不够大也不够亮。

酷炫度：★★★★

玩不尽的游戏之外又可以观赏影片了。

易用度：★★★☆

用户需要将其它类型的影音文件转换为 MPEG4 视频，而且没有官方的通用发行格式。

入手度：★★★

毕竟还要购买额外的功能支持软件，老任啊老任……

不容错过的，成千上万曾在游戏历史上辉煌耀目的游戏经典，必有令你百玩不厌的选择。

可玩度：★★★★

几乎涵盖所有类型的游戏机模拟器，假如显卡够强，PC 游戏也不在话下，别忘了，透过无线网络还可以随时多人联机或是泡网游。

酷炫度：★★★★☆

任何时候，任何地方，你都可以照顾网络世界中你的虚拟宝贝……

易用度：★★★★★

玩游戏？简单吧？

入手度：★★

有本的话别浪费它的游戏功能，只为玩游戏的话……有没有人说过你败家?!

新玩意 移动游戏2005 mobile game

NoteBook

要想对付 3D 需求日益过分的电脑游戏，就需要那些专门针对发烧级玩家的特供游戏笔记本电脑，其核心配备就是 Nvidia Geforce GO 或 ATI Mobile Radeon 这样专门针对移动电池环境下的 3D 独立显卡，他们的终极产品性能甚至比台式机上的大多数中高端以下的 3D 显卡还要强悍。对于那些共享内存的显示核心，游戏天地依然广阔——君不见唾手可得的街机和家用机模拟器？它们可都凝结了各自独领风骚的时代所有的游戏精华。有台笔记本电脑，你绝对不愁没得玩。



软件：

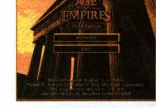
网路上传播的各种街机或家用机模拟器是

PPC

强劲的处理器机能、高达 64MB 的内存容量和大尺寸触摸屏幕，加上丰富的游戏软件和模拟器编写者的不懈努力，PPC 游戏种类越来越丰富，质量也越来越高，特别是用触笔甚至手指玩即时策略游戏，甚至比 PC 上的鼠标键盘还多了一分"指点江山"的感觉。不过，虽然 Axim X50V 配备了达到每秒 100 万多边形生成率的独立显卡，但因为目前尚无软件能给予支持，3D 游戏在 PPC 上还停留在 CPU 辅助软件渲染的"石器时代"。

软件：

PPC 平台具有大量可玩性很高的游戏软





软件：从 DVD 到 PSP/NDS

① DivX Pro

这是 MPEG4 的编码 / 解码程序，可提供高清晰度的 MPEG4 编码。为了获得最佳的最终硬盘质量，可以以 HDTV 规格 8MB/S 的码率来编制中间样本文件。





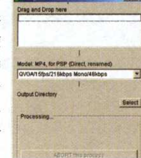
② ImToo DVD Ripper

这个 DVD 抓取软件支持 DVD 影碟的音轨、字幕选择，而且可以全碟转换、按指定文件尺寸分包或分章节划分文件，在这个软件中应该指定输出影片的幅面，比如对 PSP 来说，要想自动全屏 16:9 播放，可以设定分辨率为 368×208 的 16:9 规格，输出的声音可以设定由 48KHz 转换到 44.1KHz，并指定 MP3 为 128KBPS 高品质输出。在输出编码格式方面，则要预先安装 DivX 编码软件，这样在输出格式中就能选择它，并输出经过调整尺寸（减小文件的大小）的高码率、高画质的中间文件，共最终转换处理用。

③ 3GP_Converter

QuickTime

这个由日本玩家编写的"转换君"软件提供了智能手机、PSP、NDS 等使用的影视文件特定模板，因此对普通用户来说也可以轻松的使用。选定好你要的输出格式并设定存放路径，然后找到你的源文件，将它拖放到"转换君"的源文件窗口中，转换就开始了。对于 PSP 输出来说，它甚至会自动创立适合存储卡上的目录结构并自动设定文件名。在使用"转换君"之前，无比安装 Apple QuickTime Pro 播放软件以便调用它的 MPEG4 编码程序。



件，譬如堪比街机经典的纵版飞行射击游戏SkyForce和在画面、游戏性上都完美继承PC同名作品的即时策略游戏《帝国时代》(Age of Empires)等等。



模拟器

PPC平台的游戏性很大程度上取决于品种繁多的各种模拟器:FC模拟器PocketNES让你重温儿时的《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》等经典;GBA模拟器Morphgear让拿着GBA/SP的小孩儿看着你干瞪眼;PS模拟器PocketSX向世人展示了PPC的3D现实能力等等。此外还有SFC模拟器PocketSNES、MD模拟器PocketGenesis、GB/GBC模拟器Yamece、街机模拟器Mamece3_ARM、NGP/NGPC(SNK掌机)模拟器Neopocott等编写成熟、支持游戏数量多的模拟器，让PPC上的游戏丰富度不亚于任何掌机。

可玩度:★★★★
种类繁多且成熟的模拟器是最诱人的地方，同时许多游戏支持蓝牙无线连机，这在掌机上也才是刚刚实现。
酷炫度:★★★★☆
用手按在触摸屏上显示的手柄上游戏的方式，NDS也不过如此。
易用度:★★★☆
需要一定的软件知识和英文水平，另外面对安装不成熟游戏软件失败时永不放弃的耐心。
入手度:★★★
如果游戏对你来说只是打发时间，PPC就是你身边的时间加速器。

Symbian Phone

Symbian智能手机最强的游戏表现自然是以游戏功能为主打的诺基亚N-Gage/QD兄弟了！凭借多颗高性能多媒体处理器和EA、Sega等著名公司的游戏支持，N-Gage/QD的游戏性能已经堪比同时代的掌机。当然，由于Symbian操作系统的互通性，采用Symbian S60界面的智能手机还共享SIS游戏(采用C语言编写，画面表现好，容量大，对硬件要求高，普及率低)和K-Java游戏(Java语言编写，画面表现一般，容量小，对硬件要求低，普及率高)。此外，通过手机GPRS和蓝牙进行的网络游戏和联机游戏是手机得以傲视其他移动娱乐设备的最大优势。



软件:

完全承袭PC平台同名大作的N-Gage/QD游戏《细胞分裂:混沌理论》堪称Symbian智能手机游戏最强的代表，除了具备PC原作原汁原味的故事情节外，游戏的画面和操控也为手机平台作了最大的优化，而支持多达8人的蓝牙联机模式更是让拿着手机疯狂叫喊的你们成为人群中最受关注的另类！

Symbian智能手机的SIS游戏首推PPC平台也有的纵版飞行射击游戏SkyForce和PC平台同名大作《波斯王子:武者之心》的移植版。

事实上，智能手机上最具前景的游戏当属K-Java游戏。凭借底层、通用的编写语言和极高的硬件支持度，K-Java游戏正在努力提高画面表现力，相信当MIDP3.0规格发布后，K-Java游戏凭借手机平台GPRS随时随地无线下载的优势，将成为移动游戏的重要类型。

可玩度:★★★
毕竟N-Gage/QD游戏并非主流，而目前的K-Java游戏尚未达到与掌机游戏相抗衡的水平。
炫目度:★★★★
地铁里正在玩游戏的你，突然用N-Gage接起电话时，周围的人必定对你另眼相看。
易用度:★★★
毕竟用手机键盘操控游戏并不方便，而游戏安装也需要有一定相关知识。
入手度:★★★☆
作为目前PC知名游戏的主要掌上版本移殖平台，好玩的你怎么视而不见?

PSP



PSP的电池续航能力在如此“巨大”的屏幕显示之下依然可以达到4~6小时，而充电时间只需不到3小时即可，整体表现还不错。而PSP目前发售的一些游戏都表现了相当水平的图像能力，代表性的《山脊赛车》拥有绝赞的CG和速度感超强的游戏表现，充分展现了PSP的游戏机能，其爽快感甚至凌驾于这一系列在PS/PS2上的所有版本。随着越来越长的PSP游戏发行列表的出现，许多在PS/PS2上的经典大作也将在PSP上登场。

SONY的游戏机平台一直以来都比较封闭，甚至是发售多年的PS2上，与游戏相关的非官方功能拓展也仅限于硬盘和记忆卡的文件存取，对于采用UMD光盘作为游戏载体的PSP，虽然有记忆卡作为可存取载体，但像游戏模拟器这类的功能扩展还很遥远。



可玩度:★★★★★
虽然有批评说，PSP的游戏软件大多是PS2的克隆，但说实话，能将PS2的游戏带在身边随时赏玩，加上WLAN多达16人的对战可能，这已经是“最终幻想”了。
酷炫度:★★★★★
凭着SONY对于器材的精心雕琢，PSP绝对会令执掌者成为人群中关注的焦点。
易用度:★★★★★
与PS2的操作习惯几乎完全一致，机体按键设计虽然在布局上有所妥协，也存在一些设计造成的质量隐患，但使用上非常顺畅。
入手度:★★★★★
喜爱SONY STYLE的视听玩家以及喜爱游戏的玩家，都不能错过这款掌中宠物。

NDS

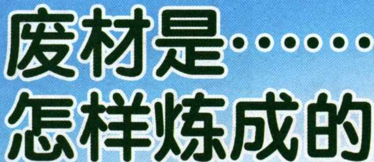
一部NDS版的《瓦里奥制造》，使其触控屏幕的设计为许多人带来了不同寻常的游戏乐趣。许多游戏设计者亦对NDS创新的游戏性探索表示出极大的兴趣。从某种意义上说，任天堂和他的NDS开创了游戏创意的新境界，目前基于NDS所发表的新作大多基于以往的成名作品，加入“触摸”的新元素，带给玩家以不同的新感受。■



可玩度:★★★★★
提供对GBA SP软件卡带的兼容支持，这意味着玩家的选择极大的丰富了，因为面向GBA SP所推出的游戏非常之多，甚至还有相关的任天堂模拟器软件通过GBA SP的兼容特性在NDS上延续它的生命。
酷炫度:★★★
NDS触摸屏的游戏方式会吸引玩家投入游戏，但产品外观的诱惑力偏低。
易用度:★★★★★
点触方式新颖且易于被人掌握。
入手度:★★★★★
喜爱任天堂游戏的玩家绝不能错过。



废材是……怎样炼成的



我们生在一个并不那么美好的世界。但他仍然值得我为之奋斗！

——海明威



文/辉辉辉

漫画/艾洋

“很明显目前我们知道有一些事情我们知道，还有些我们本来应该知道的事情我们不知道；也有很多我们不该知道的事情我们也知道了，我们知道哪些事情已经知道或还有哪些事情不知道；我们以后的未来就是为了知道那些我们应该知道的事情或顺便知道那些我们不应该知道的事情……”

1

小葛马上就要毕业了，虽然说读的也不是什么费伦名牌魔法大学，但好歹也是一个本科。所以小葛本来以为怎么去安姆这种大城市混个机关单位总是没大问题的。可形势比人强，今年的本科魔法大学毕业生转职形势严峻，不少职业招收单位都高挂免招牌，一圈赶场下来，小葛的心就凉了一大截。但幸好小葛心理承受具有游戏男猪脚特有的小强抗击打能力，何况人在大四，并不只有转职一件事情可做。





苦混四年，这最后时刻该唱的要唱，该喝的要喝，该抱的要抱，该KISS的要KISS。小葛有唱有喝，就是没罗曼蒂克可以YY，所以有时候常半夜上寝室楼顶独望天涯路，可数了几夜星星，也没见这厮“为伊消的人憔悴”。原来，这种东东的憔悴速度远没有和那一干转



职没着落的难兄难弟用啤酒滋补的快。大学最后几个月，小葛又收到了一份新的毕业惊喜，那就是大肚腩和空前的酒量。小葛这最后几个月真的混的很快乐，他和那几个损友老拍着啤酒肚高呼“老子丫男人了。”可惜这些光猪六壮士的风光时刻过的实在太快。

最后一个月了，班里MM智力18的早在费伦其他初级魔法学校精心呵护祖国的花朵了。而那些魅力18的也凭着几个媚眼进了各

大神庙，转个牧师拿着政府补贴嘻嘻哈哈了。几个损友，尽管数值废柴的不少，可家中各路神仙早为安姆那些主管转职的头头摆了龙门阵，如阿门诺那小子，连论文都是找小葛写的，就因为家里世代混了个官样，老爸几个电话，管档案的学校领导就乖乖把阿门诺14的智慧改成了18，这小子也顺顺当当进了热心之至骑士团转了骑士，混上个办公室坐坐。当然，也有实在没路子但又不如小葛那么会憋的，就随便找个盗贼工会之类的拿拿工资混个消停。



2

小葛还没有郁闷，他还知道混字怎么写但却忘记了该怎么用这个"混"字。前两天，老家烛堡的老爸葛里安来信要他快点转职，还说小葛已经不小了，别再荒唐了，你怎么不向你妹妹学，爱蒙比你小，可人家去年就毕业转了盗贼，现在人家都考上研究生准备转法师了，而你呢？14的力量9的敏捷智力估计有13我就朝你拜了！你别老提给档案员送食人魔手套让他给改成绩单那档子事，你也不是不知道，现在蜡烛生意不好做，那东西我们买的起吗？再说，现在送礼还靠门路，你别不信，你爸也就这点本事了，如果我能混的更流氓，你小子学人家当街开宝马乱撞人我眼睛都不眨一下……（省略唠叨若干）小葛读了信才叫郁闷了，怎么连给汇钱的事情也不说啊，不会真要把老子逼上梁山把。小葛揣了信就去校园乱转，在拔剑四顾心茫然了一小时后，小葛暗暗发誓明天就开始正式的完全的地毯式轰炸的找工作，还是那句话，混个家里消停的。





3

在下了决心后，小葛在第二天太阳没上山就出发了，大清早转职业中心却也人头攒动，看起来，今年的FC处理大会就在今天开了。一进门，小葛就被一个身材妖娆的吸血鬼MM拦个正着，"小兄弟，我看你骨骼精奇，是百年难得一见的天才，以后世界的和平就全靠你了，今天难得你我这么投缘怎么样，加入我们吸血鬼工会吧，待遇从优……等等你别走啊，实在不行我打你八折外加免收报名费～"小葛原以为今天走了桃花运，其实小葛原就不是什么意志坚强的主，如果这吸血鬼小姐上来先抛个媚眼来个"HI，帅哥"搞不好小葛就和他双双走入古墓一起挖地洞，献身考古事业了。但眼前这位，说起话来把两个犬齿一露一露的，弄的小葛心里发毛的紧，心想最近爱滋病还在POP呢，转职成吸血鬼还不是往爱滋病高危人群里钻啊。小葛才摆脱犬牙的骚扰，就被一黄背心的大叔一把拖住……



"来来啊，今天是电影《博德之门》三部曲剧组演员招聘最后时间啊。小兄弟，我看你骨骼精奇，是百年难得一见的天才，以后世界的和平就全靠你了……"没等他说完小葛就一拳把这厮打翻在地了。"什么他们妈的天才，我是FC，懂吗？你以为你是导演啊想改主角的豁免率就改豁免率，你们那烂片连地精都可以魅力18呢，什么世道，丫的老子不混了。"说罢小葛转身就闪，独留那个黄背心在地上喃喃"我只不过想拉你做个跑龙套的嘛，这么没力，力量估计连11都没有，做个宋兵甲，金兵乙之类都不够撑门面了，真是一时是FC一世都是FC！"

小葛走了，一直消失在黄昏中……



4

一日后，"小葛在哪里啊？"

"估计回老家了把，听说他老爸让他去催米镇转了德鲁依，虽然是清水衙门还没正式编制，但还能继续混吧。"

一月后，"小葛在哪里啊？"

"死掉了，被我打死D。"

一年后，"小葛在哪里啊？"

"找谁，葛布林？有没有搞错啊，虽然他是奇幻游戏的知名怪物，可那家伙穿裤子还要露半个屁股呢，我那么帅你不找，找他？FC啊FC！"■



注释：

葛布林：英文名goblin，又称哥布林，欧美奇幻游戏里最底层的小妖也，地位类似日系RPG之史莱姆。

FC：非红白机简称，而是"废柴"之拼音缩写也。

太阳！我要更多的太阳！

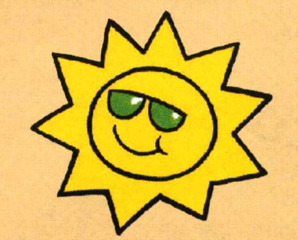
文/亢龙太子

近日突然发现QQ群里关于太阳、月亮和星星的讨论不绝于耳，心里正寻思着这帮家伙难道都开始对天体物理学感兴趣了，突然收到一个老朋友的信息:“你是不是用外挂了？怎么升级这么快？”

听到这样的话，无异于有人问我认不认识法兰克福哲学派别的创始人霍克海默一样，让我有些无所适从。但是既然老朋友如是说，自然有其道理，虽然绞尽脑汁乃至辗转反侧都没有想出“外挂”、“升级”和我有什么关系，但还是在一天之后诚惶诚恐的给以往很少上QQ的这位老朋友留言，问他那两个网络游戏专有术语指的是什么。

这一问可不打紧，接下来的事情让我觉得自己有如“猩猩星星”(Planet of the Apes，《人猿星球》)来的一样，落后于时代潮流多个光年了：首先就是过去半年里上线不到10次的那家伙居然鬼魅一般迅速回了信息，而从他“嘴里”得知的“QQ也能升级，时下非常流行”的消息更是让我这个极其鄙视升级第一的网络游戏的人差点惊掉了下巴。没想到啊，网游的等级观念已经如此的深入人心，连个网络聊天工具的号码都能够分个三六九等。

当然，本着实事求是的原则，我还是下载了最新版本的QQ，打算看看这个时下让中国网络带宽资源颇为紧张的“级别”究竟是何方神圣。安装完毕，上线看看自己的资料，3个月亮，3个星星，15级，升级剩余时间168小时。有点不明白啥意思，于是上官方网站查询资料——我KAO！这不马上就有太阳了吗？看看QQ好友里，已经有人都1个太阳2个月亮了！这怎么行，不就是拼在线时间吗，我从今儿个晚上就开始！



其实，下决定挂机时，心里曾经闪过一个念头——这跟自己最鄙视的网络游戏中无聊的升级有什么不同?！不过，很快即被自己说服：用QQ是工作需要，在完成工作的同时升级也没有什么不好嘛——看来，人的确是最会为自己找理由开脱的动物。

这么一想，终于开始明白为什么游戏论坛上满是“倒网游，挺单机”的“老鸟”，现实中网络游戏却越来越红火了，想来这些“老鸟”中应该也有不少人在网上过完喷口水的瘾之后，转身就如我一般给了自己一个“没有什么不好”的理由吧？

不过无所谓，大家还是可以一面骂着网络游戏垃圾，一面堂而皇之的去玩这些垃圾。至于我呢，我还是一边鄙夷着网络游戏中的升级，一面每周24小时×7天的挂着QQ，并享受着QQ上MM对我名字下那几个轻描淡写的符号表达的羡慕之情。

太阳！我要更多的太阳！■

GB与MB

文/橙

这只是一个简简单单的换算关系：1GB=1024MB。

在电脑前呆坐了四又三分之一个小时，如同雕像一般的室友，终于有了生命的迹象：把手中流着“泪”的鼠标狠狠地砸在桌子上，还一边骂骂咧咧地用天津口音吵吵着：“什么破玩意儿，这么多的BUG。”我从床上爬起来，看了一眼屏幕，原来罪魁祸首是他刚刚买回的一个D版游戏。我什么也没说，又躺回了床上，继续津津有味地玩着手机中也是刚刚下载的游戏《金属咆哮II》，一个只有816K大小的游戏。

这一幕在我们宿舍上演过许多次了。他们都是兴高采烈地买回游戏，结果要么昏昏沉沉地打完无聊的游戏，要么气急败坏地四处找补丁。只有我站在电脑外，不在烦恼中。

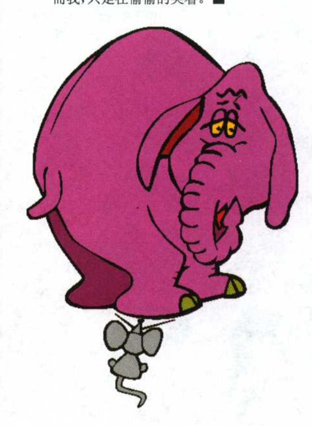
我大约是十年之前开始接触游戏，《大航海时代II》、《炎龙骑士团》我都是用软盘拷回家的，那时的游戏在现在看来，大多是“袖珍游戏”，因为它们实在太小了，只有用MB计量的份，还不如现在游戏的一个补丁大呢。好像到了98(还是99？)年，《风云》一出，天地色变，以1个G的大小傲视群游。从那时开始，游戏容量就开始向猛犸化发展了。一般般的游戏两张CD，大一点的四张CD。而游戏容量的扩大，换来的却是游戏娱乐性的萎缩。

让我对PC游戏死心的，是化身为Darkness Angel的劳拉小姐让我服役两年的硬盘和光驱同时提前退役了。而现在，我小小的NOKIA6600容量只有128MB，却让我难以释手，因为它太简单了，简单的让我害怕一旦把它放下，就会被风吹跑。我可以躺在床上玩，坐在车里玩，甚至在便便的时候玩……游戏虽小，但乐趣却不少。这个玩儿完了，删掉，再下载一个新的，省时省力。我不用东窜西跑满头大汗的找某某游戏的最新版，然后上窜下跳汗流浃背的寻它的最新补丁，而可以轻轻松松地想玩就玩，想睡就睡。看看那些被游戏折磨得衣带渐宽的游戏同志们，总能感觉到硕大的GB给他们带来的沉重负担。

当初游戏出现的时候，也只是被人们当作一种茶余饭后消遣娱乐的玩具。难道非得让玩家千辛万苦买来游戏，再被有残缺的游戏折磨得面黄肌瘦，再杀气冲天地去把游戏制作人、游戏公司、宣传商乃至贩卖D版光碟的小贩骂个底朝天，才算罢了么？别让游戏把人玩了，让我们去玩游戏吧。

当我用把刚刚下载的《索尼克》打开的时候，文章开头那位气急败坏的室友正忿忿地坐在床上，斜着眼睛对我说：“最看不起你们这些玩手机游戏的人了，一点技术含量都没有。”

而我，只是在偷偷的笑着。■



K文

剿匪与招安

文/吴具植

私服历来被网游运营商视为毒药，但近来偏有不信邪的，打算把它当补药吃。在网游《战国英雄》的发布会上，宝德网络提出了“分服运营”计划，结果计划比产品更轰动，因为不少人认为这分明是对私服的招安书。所谓分服运营，就是任何人向宝德支付一定费用后，即可获得《战国英雄》的单组营运权，并根据营运情况从点卡销售中分成。尽管类似的加盟分销模式在其它行业并不鲜见，无论是柯达的数码冲印店还是王二麻子的烧鹅摊都屡用此招，但施之于网游中却是开天辟地头一回，怪不得大伙儿怎么瞅它都觉得别扭，心中的狐疑始终挥之不去。

这不能怪大家疑神疑鬼，实在是因为在大众的眼里，宝德吃这只螃蟹的勇气实在可嘉，从没想到居然有人敢向它下嘴。人们倒不是担心宝德被毒物放倒，最怕的是这种正反倒悬的情形，犹如鲍鱼之肆转眼变芝兰之室一样，一时很难被“正统”观念熏陶日久的人们接受，视之为“异端”也就在所难免。

当然，历史总是在保守者的诅咒中前行的，一切美丑、善恶、香臭的判断都是与时俱进的，尤其那些同时尚沾边的事物，朝夕间就能完成潮流的轮回、审美的逆转。

在网游的经营活动里，私服的行径与劫了生辰纲的“贼人”差不多。对啸聚山林的匪患是剿还是抚，从水浒时代起就是个两难的选择。惯常的作法是先往死里剿，实在剿不灭了才放下大棒，举起胡萝卜，不管是宋时的宋江，还是清末的张作霖，最后都是被“抚”服而不是“剿”服的。眼下私服的状况同历史上的匪患何其相似。不管是网游营运商，还是管理部门，对其的打击力度不可谓不严厉，用过的招数不可谓不多样，然而私服之气势非但未见萎靡，反而更加



器张，个中原因，一言难以尽道。总之，剿之途几近山穷水尽。如同天平的两端，一头沉下去，另一头势必冒起来，于是抚派开始粉墨登场，宝德的“分服运营”就是抛给私服的第一根胡萝卜。

拭去宝德为“分服运营”堆砌的华丽词藻和堂皇说辞，很容易看出它朴素的主旨：将草寇收编成正规军，诱以地位、许以甜头令其不再为祸。这同宋徽宗对付宋江的招数如出一辙，看来就算在招降纳叛上，老祖宗也给我们留下了丰富的遗产。单从手法上看，这种拾古人牙慧的招数无甚奇处，也了无新意，翻开二十四史，哪一史都能找出一二十个例子来。然而若将它置于眼下网游的大环境中，就不得不承认它对既往观念的反叛还是颇具革命性的，不然何以会引起大家如此的惊诧和不适。

在网游世界里，什么咄咄怪事我们没见过？什么百年难遇的奇事我们没遇着？我们的心胸已被锻练得足够宽广，几乎能容下所有世上难容之事。剿既不灵，抚又何妨？即便毒如砒霜，历代本草亦纳之入药，何况私服尚不会像砒霜那样要了网游营运商的命。古人不见今时月，今月曾经照古人，历史确实可以助我们看透私服的未来。■

自己的路自己走

文/小老破猫

……呼哧呼哧……我满头大汗的走着，倒不是因为这个名叫 CITY 17 的地方地处热带或者刚好处于太阳直射夹角有利于温度提高的缘故，而是因为我得一面提防到处都存在并且看似无所事事的警卫和电子仪器，一面还得苦思冥想如何才能通过这个迷宫一样的城市排污系统。刚才我利用跷跷板原理来到了一个跳不上来的地方，现在我又在寻找能触及那个排水闸门的方法。呵呵，这可有的忙了……哦，见鬼，你们这帮电子飞刀，吓死我了，看撬棒……



嘿，你，不用拿这么异样的眼光来看我，我还没疯。我只是沉浸在《半条命Ⅱ》里面而已。这个可以拿起绝大多数物品的游戏着实给了我一个开动脑筋的空间。如果有什么主视角射击游戏告诉我拿枪直挺挺往前冲并不是唯一可做的事情的话，那么就应该算是它了。当然，这要有一个前提，那就是我得做到“自己的路自己走”，跷跷板要自己来找，而不是去依靠或参考一个叫做“攻略”的东西。

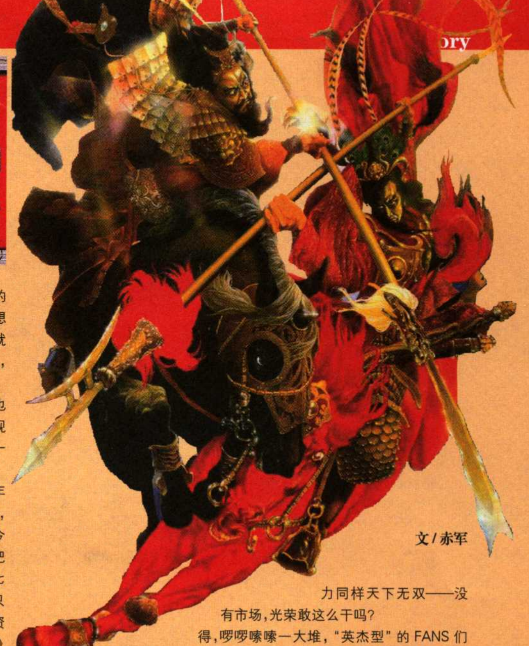
是的，大多数攻略都卖给了大多数人，因为大多数人钟情于它们。一篇篇巨细靡遗的攻关宝典不厌其烦的告诉我们，下一个拐角处会出来一个怪物，把左面那个木板放倒会出现一个隐藏地点和大血，两个长着十六只眼睛的怪物会在你打开房门的一刹那分别从你的五点钟方向和十一点钟方向以三十公里的时速向你张开它们十二英寸长的利爪……所以不用怕，兄弟。“所以不用怕，兄弟。”这就是攻略要告诉我们的。

你想象过吗？或者说你愿意这样想象一下吗？当你在火星基地里穿梭的时候，你发现一切忽闪的光源、诡异的声音和面目可憎的怪物都变得比你写字台上的笔和簿子更加稀松平常；当你漫步在赛伯利亚的茫茫雪原上的时候，你发现找到进入一个紧锁的大门的方法居然比把一块切好的牛排送到嘴里还要简单；当你沐浴在日本帝国绝对国防圈的炮火中时，你发现只要像在街上问路一样，就能找到第四个路口往左拐然后射杀掉从你前面冲过来的六个拿步枪一个拿手枪和十一个拿冲锋枪的日本鬼子之后就可以去前面右手边第三个掩体里在那个身上捆着炸药装死的家伙引爆自己之后取得一个巴祖卡轰开前往东京之路……

攻略和秘技一样，是为了承认自己技能和精神上的短缺或者发泄无法治愈的郁闷情绪而特别设计的。这种设定仅仅适合于特殊人群或者特殊情况。而对于一个花了好几顿饭费而换来一套正版游戏的游戏玩家来说，使用这类设定可并不是什么聪明的举动。如果仅仅是为了满足点击鼠标时的快感，那么视窗系统中有一个非常适合的游戏：鼠标属性设定。

……呼哧呼哧……我喘息着，这种感觉上星期也同样有过，那时我在越南，越南广治，我躲在墙角，我的视野之外徘徊着卡拉什尼科夫发明的火药击发声。谁知道任何一个墙角的另一面隐藏着什么呢？在旱地上生存的八爪鱼？还是固定火力阵地？没有人知道……你难道不觉得，拥有这种的期待远比做提线木偶来得更好玩么？■

英杰十年
“英杰传”系列游戏回首



文/赤军

2005年春节前后，正是GBA版《三国英杰传》发售的日子，遇见某编辑先生，他忽然问我：“先生可有想为‘英杰传’写一点什么吗？”我说“没有”。他就正告我，“先生还是写一点罢，先生曾经不是很爱‘英杰传’的么，况且，‘英杰传’至今已然十年了呀。”

呜呼，一眨眼竟然十年过去了，虽然转身照照镜子，似乎我的头发也并没有变白，然而捧着红白机手柄整晚不肯放手的日子恍惚就在眼前。现代科技发展一日千里，游戏从诞生到成熟到开始有霉烂的味道，都不过一眨眼的功夫。十年了，可真是不容易。

可是我心里仍多少有点怀疑。因为我仿佛记得《孔明传》是1995年发售的，到今年正好十年整。那么《英杰传》就不可能是1995年的产品，光荣那时候的出产速度还远没有如今疯狂，除非……我活糊涂了，其实今年还是2004年来着？翻翻自己过去的文章，《永远的光荣》一文中，把《英杰传》归在第六章，叙述从1988年开始的所谓“光荣新纪元”，第七章才从1995年开始罗列，下面却只有《孔明传》。去网上搜索一下资料，好不容易才搞明白，《英杰传》首先于1994年在SFC上发售，1995年初移植到PC上——第二代孔明传的遭遇也差不多，那么这十周年纪念算是不冤。



SFC版的《英杰传》

1995年，可以说是第一批游戏发烧友正茁壮成长，还没有或者也就刚刚迈出校园，还不怎么为吃饭发愁的时光。那时候除了个别奢侈人以外，16位主机或者电脑，依靠不丰的财力只能二选一。电脑上前此很少出现过足够经典的战棋游戏，所以《英杰传》中文版一上市（在内地恐怕只是盗版的市），立刻引起轰动。究其本原，不过是一款比较成功，也比较简单，容易上手的战棋而已，此后相当长一段时间内却成为中国游戏制造业学习和模仿的榜样，所谓“英杰型”这种毫不靠谱的游戏分类，也竟然到处有人在嚷嚷。


SFC版的《英杰传》



SFC版的《英杰传》

直到2001年，光荣公司在PS平台上推出“英杰传”续作《孔明传》和《毛利元就》，照样风靡一时。时至今日，光荣还竟然大着胆子在GBA上复刻《英杰传》和《孔明传》——除了证明光荣炒冷饭的功夫天下无双外，也证明了“英杰传”的魅力同样天下无双——没有市场，光荣敢这么干吗？

得，啰啰嗦嗦一大堆，“英杰型”的FANS们或许勉强看懂了，没有完整接触过这一系列每款作品的朋友，却免不了一头雾水。还是让咱们先来列个表，把系列内含的五款作品简单介绍一下吧——

		作品时间			
		PC版	Win复刻版	PS移植版	GBA复刻版
第一代	三國志英傑伝	1995	——	——	2005.1.27
第二代	三國志孔明伝	1996	2002.2.8	2001.8.2	2005.1.27
第三代	毛利元就 誓いの三矢	1997	2001.2.16	2001.11.15	——
第四代	織田信長伝	1998	2001.2.16	2002.2.7	——
第五代	三國志曹操傳	1999	2002.11.8	——	——

看过这表就明白了，“英杰传”系列的五款作品，全是从光荣公司两大招牌系列——“三国志”和“信长之野望”——里化出来的，人物、情节都极熟悉，做起来轻车熟路。玩家们玩起来呢？相信中、日两国SLG的爱好者，或者说光荣游戏的爱好者，很少有不喜欢三国和战国题材的。在题材选择上，这一系列就占了老大的便宜。

游戏光题材好不行，还得友好度高，操控性好，换句话说，游戏性要强。从这方面来评分，“英杰传”系列堪称优良。基本调子，从第一代《三国志英杰传》就定下了，那就是以下八大原则：



一、操控简单，一枚鼠标走天下。
二、规则简单，不外乎移动、攻击、特技和吃药，没有拉拉杂杂的多余花样。
三、各场战斗间的过场情节丰富，用对话加寻宝和整备，衔接其后的战斗场景。
四、特技的设定简单明了。
五、兵种多样，生克明显。
六、回合单纯，战斗无设定序列，便于集中攻击。
七、前半段基本按照史实发展，后半段却经常颠覆或云修改历史。
八、战役数量丰富，内含不少分支。



本系列的第一款《三国志英杰传》还是DOS游戏，今天看来色彩不够丰富，点阵也粗，实在是美观不起来。但在当时，这款游戏的美工可是大受赞誉的。别的不说，几乎同时代的《太阁立志传Ⅰ》、《三国志Ⅳ》等游戏，人物头像的品质总是良莠不齐，重要人物绘制得相当精美（按当时的标准），次要人物却总是草草勾就，个个是歪瓜裂枣。《英杰传》可是上从刘备、赵云、诸葛亮起，下到菜将杂兵，全都是下了心思绘制的，而且很少有相貌或者神情猥琐的人物出现。这种认真态度，给游戏者以相当程度的享受。



如此精致的开场动画让你很难相信《英杰传》是一款16色模式下的游戏



"英杰传"游戏规则简单，不外乎移动、攻击、特技和吃药



《英杰传》的脸谱和过场画面全都颇下心思

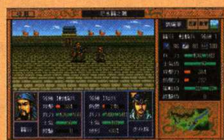


主人公经常需要在城中乱逛，就像RPG里一样

《英杰传》是一款操作简便的战棋类游戏，描述刘备带着关、张、赵等将领纵横叱咤的一生，当然，主人公从来天下最大，游戏后期肯定会颠覆历史，设计刘备平定乱世，统一中国的剧情。此款游戏最大的特色，就是过场衔接并不仅靠对话和背景描述来完成，主人公经常需要在某座或某几座城市中乱逛，进出什么酒馆、集会所等建筑，和官员、百姓们对话来搜集情报，甚至直接推动剧情的发展。虽然每个NPC都不过丁点大的小人，但对话丰富多彩，各有特色，在战棋中添加了很多RPG的因素。而且专门设定了"目标提示"项，随时指点游戏者该去干点什么，很少会发生卡壳不知下一步如何发展的情况。

战役层面是传统战棋的模式，但其中添加了"单挑"的内容。特定战役中的特定武将相遇，将会发生单挑，许多单挑都是照抄《三国演义》原文的，单挑成功，我方武将的经验值将会大幅度增长。还记得当初为了试出每一场单挑，每一仗我都不知道反复闯了多少次，关键时刻还常常请出《三国演义》原著。不仅单挑，许多敌方NPC还可以通过特定的接触和对话，被引入本方阵营，这也是值得反复尝试的一个要点。

战斗方式虽然很简单，不外乎移动、攻击、使计和吃药，但过关任务丰富多彩。尤其刘备艰苦创业的早期，很多仗都注定了会失败，过关任务不是击败敌方主将，而是让刘备或别的什么人逃到某地点去。逃跑成功，所有幸存武将的经验值都会增长50点——50点呀，相当于攻击二、三十轮或



一代并不算成功的战斗画面既不美观又浪费时间



主人公还能在中国大地图上奔走，不过能去的地方有限

者消灭敌方三、四支部队，可赚大发了！因此怎样保留更多的部队不使被击退，不求胜，但求不败，也成了一种崭新的游戏点。

游戏的许多分支设计得也很精细，走A线不走B线，可能会降低攻关难度，但也可能因此得不到更多的经验值，更可能收不到某些将领。虽然很多非必收的将领都是垃圾，然而光荣公司从来都很看重游戏者的收集欲，知道一次通关拿不齐所有东西，很多玩家是不肯善罢甘休的。事实也正是如此，热爱《英杰传》而没能打通超过三遍，最终主要将领等级没上90的，请举手——怎样，寥寥无几吧？



《英杰传》获得成功后，光荣公司很快就又推出了它的第二代——《三国志孔明传》。就基本情节来说，本代和前作换汤不换药，都是描述蜀汉刘备集团的故事，只是主人公从刘备换成了诸葛亮，开场从汜水关延后到了博望坡，结果也都是刘备集团统一天下。

从技术角度来说，《孔明传》在游戏史上是个另类，因为它的基本引擎既不是DOS的，也不是WIN95的，而是古老的WIN32。光荣想在这款并不很主流的游戏上尝试创新，因此选择了WIN32作为运行平台，还用3D来搭建过场时的建筑模型。当然，效果完全不如预想的好，WIN32很快就被WIN95所代替，3D场景也显得粗糙而模糊。尤其是战役介绍时的大地图，一块皱巴巴的3D平板上撒满了各种颜色的微小方块，同样微小的小旗来回移动，视觉效果比第一代都要差多了。

《孔明传》比《英杰传》进步的地方，是在战役层面，它删掉了《英杰传》中设计并不算成功的"士气"项，只用士兵数和策略值这最基本的两大项参数来限制部队的行动。当然，所谓士兵数，从一代开始就等同于将领的血格，拥有数千大军和只剩一个小兵的部队，攻防效果都是一样的。此外，本代还严格区分军师系武将和格斗系武将的差别，格斗技武将就老老实实打人，想使计，种类和数量都永远比不上军师，军师系武将也请老老实实地放火、落石，别想和人生磕。举例来说，一代诸葛亮出场时就直接



新的265色画面让二代"英杰传"看起来"华丽"了很多



《孔明传》里的无敌武将赵云让游戏难度降低了不少



主人公可以进出各种场合——虽然用处不是很大



城市场景很有点3D游戏的意思了


战役介绍时的中国大地图简陋得可怜


我们有幸在开场里见到其他三国游戏里都没有的"少年诸葛亮"

拥有二十多种计策，二代出场时只会最低级别的火计"焦热"——虽然这也和出场等级有关。

《孔明传》同时删除了一代并不算成功的战斗画面。那几个小人跑来跑去的，既不美观又浪费时间，相信很多玩家看过几次后都是直接把它关掉的，二代就干脆不费力不讨好地去做它了，同时用短小的卡通片来显示单挑（不过，台湾人给繁体中文版搞的单挑配音，至今想来，仍是叫人倒胃不已）。战斗中还添加了很多不确定的因素，遭到物理攻击时，人人都会反击，物理攻击也很大程度上和施计一般，可能失手，这就使得游戏性大为突出。在此前提下，大幅度调低了游戏难度，也相对调少了每仗可出兵人数——一代的长坂坡是噩梦，二代的长坂坡是游戏。但因为有了前面叙述过的种种改进，并不给人感觉是第一代的缩水版。

不仅游戏难度调低，战役中退出重来，武将所得的经验和等级可以保留。相当多玩家就会尝试在一战中把所有人都练高三、五级，以便以后的战役可以势如破竹，毫不费力。再加上本代添加了更多的道具和武器，游戏性比初代更为突出，值得反复通关游戏。

毛利元就
誓いの三矢
毛利元就·三矢之誓

三代《毛利元就·三矢之誓》，其实是系列作中最为成功的一部。光荣在完成前两代的基础上，把游戏背景换到了日本战国时代，情节更为丰富，对话更为有趣，人物也更突显其性格。《毛利元就》的难度比《孔明传》又要略高，虽然可以通过战后训练来提升将领等级，但次要人物的等级永远不能通过这种方法超过主角去，这就限制了无限制练级的可能。

本代在整备层面上，添加了更多有趣的内容。前两代除了特殊情节外，和NPC的对话只有观赏意义，到游戏后期，进出房屋，和每个小人对话，简直成了负担。但本作则全然不同，NPC在对话中不仅仅提供一些并不重要的情报，还可能送你金钱和宝物。高级武器都很昂贵，而且很难购买，但可以通过雇佣工匠，搜集原材料来自己打造。怎样雇佣工匠呢？这就要靠和NPC反复谈话了。不仅如此，工匠也有升级系统，等级越高，可打造的武器、盔甲、药品以及其它道具，效果也更高级。这些小细节整合起来，使得整个过场衔接和整备系统都充满了乐趣，而不再是可有可无的东西了。


战场地形体现得更加的明显


《毛利元就》的人物头像富有日本卡通的艳丽感

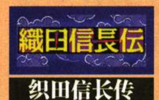
在战役层面上，除了继承前两代的优点外，因为背景从中国转移到了日本，兵种及其升级系统也有了大规模的修正和替换。最重要的是，为物理攻击武将增添了大量的特殊技，尤其是骑兵的二串刺、三串刺，一次攻击一列敌人，使用时实在是非常的爽。这实际上是丰富了物理攻击的模式，同时也更明显地区分开不同兵种。应该说，基于光荣公司对日本历史的理解程度要远远高于对中国历史的理解程度，所以《毛利元就》的品质有了极大的飞跃。

游戏的友好度也有很大提升，继前代可按键选择未行动部队的基础上，本代还增添了跟进系统。因为战斗地图较大，部队较多，很多仗都需要花费数回合甚至十数回合在行军上，可在主将行动后选择"跟从"，其他武将就会自动跟进，减少了无意义的繁琐操作。在游戏画面和音乐、音效上，本代也相当优秀，后两代再无法在此基础上有更大的提升。我到现在还怀念大地图上行军时的音乐，真的非常雄壮，令人热血沸腾。


主人公到处走走，就会发现不少惊喜　　练武场是锻炼武将的好去处

日本全图很壮观，但除了说明战场形势外没有什么作用

雇佣工匠为自己打造武器是游戏新增的一大乐趣



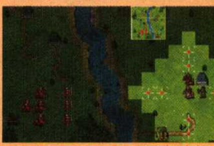
大概因为毛利氏的历史，国内玩家了解得太少，就连日本玩家也没多少感兴趣，所以光荣公司第四代"英杰传"，还是捧出了招牌人物织田信长。不过《织田信长传》比起前代来并没有很明显的进步，不仅如此，还删繁就简，把满大街瞎蹿和NPC对话的桥段给取消了，修整军备只要和一个屋子里的家臣们对话就足够了，结果降低了搜寻装备和宝物的乐趣。

不仅如此，升职系统也大幅度缩水，任何兵种都只要超过二十级，就可以用件阵羽织提升为大将，因此道具数量也减少了将近一半。战斗系统基本延续前一代，但无论战役还是情节，本能寺之后都做得极其粗糙，给人虎头蛇尾之感。

当然，《织田信长传》也有它成功的一面，只是寻求突破的方向对了，却只迈出短短的一步，反而某种程度上冲淡了本该有的好处。比如，设计了武将可替换武器，从而变更兵种的系统，但没有与其相适应的足够丰富技能和道具来辅助，整体来看，意义不大。再比如，武器等级都分为0~3级，在商


第四代"英杰传"还是捧出了招牌人物织田信长


修整军备只要和一个屋子里的家臣们对话就足够了


织田信长的火枪兵是"英杰传"里前所未有的强大兵种


剧情自动进行，主人公已经不能自由活动了




《织田信长》传的战略地图也比《毛利元就》缩水了不少


武将可通过替换武器来变更兵种

人那里永远都只能买到0级的装备，必须买回来，配给武将以后，到锻冶屋去锻造晋级。然而每关之前，所拥有的锻造点数都是有限的，点数用完，再有钱有能力，也得等到下一关才能继续升级装备，限制却未免太死了。

综上所述，可以把《织田信长传》直接看作是《三矢之誓》的缩水版。



“英杰传”系列的最后一款作品，是1999年初出品的《三国志曹操传》。似乎日本人对曹操的好感近年来有所上升，竟然设定他最终统一天下。《曹操传》比起《织田信长传》来说，有了长足的进步，主要体现在以下几点上：

首先，设定了武器和防具的经验值，可以升级。普通装备分三级，宝物为九级。攻击或者施计，武器都会增长EXP，遭到攻击或计策损害，防具都会增长EXP，长满100就升一级，升级后，装备的攻击或防御值会就有大幅度的攀升。并且如果普通装备练到顶级再出售，商人心存感激，会相赠可直接提高各项数值甚至级别的特殊药品。


《曹操传》在中期以后会出现两个大的剧情分支

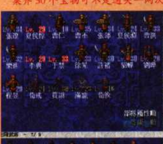

《曹操传》的作战地图之大前所未有


在关键时刻，选择不同的选项会导致情节朝迥异的方向发展


4究极火系魔法——朱雀，在当年堪称“华丽”

比起一、二代同样以三国为题材的“英杰传”来说，《曹操传》设计了更多的兵种，特别针对三国里曹操集团谋士极大丰富的特点，把军师区分为策士、妖术师、都督甚至骑马军师等好几个种类。也设计了更多的特殊宝物。特殊宝物共50种，不过一次通关，最多也就拿到35种左右，给了有搜集癖好的玩家很多乐趣。

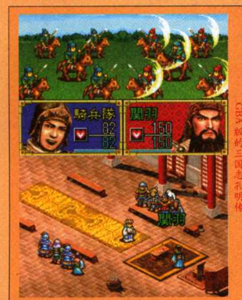

集齐50个宝物可不是通关一两次就能做到的


针对曹操阵营军师多的特点，设计了四种军师职业

情节设计也大有新意，在许多情况下，需要游戏者代主人公曹操选择下一步行动，而不同的选择将影响其后情节和战役的不同发展。在战役之间的情节部分，画面上方会有一个滑条出现，如果游戏者的选择依据“史实”（其实是小说的真实），红条就会增长，反之蓝条就会加长。在下随心所欲，最后结果是红占七成，蓝占三成，结局为献帝禅位而曹操不受，要到曹操死后才曹丕篡汉。而另一位朋友把红条打满，结果曹操自己开国称帝了。

不过这代游戏还是没法和《三矢之誓》比，人物、道具甚至升职的数量，依然有所缩水。提升了军师的作用，同时大量删减物理攻击系武将的特殊技能——不知道为什么，三串刺之类特技，难道放到中国就行不通？

总而言之，“英杰传”系列虽然仍有不少缺失，但它是在稳步成长中的，而且确实是PC上相当优秀的战棋游戏。似乎国内光荣FANS喜欢“英杰传”系列的，要比日本玩家多得多，但光荣公司主要市场是在日本，所以1999年以后就再没有出过此系列的新作品，想起来实在遗憾。其实这种游戏技术难度不高，成本也不见得有多大，只要有好的编剧和美工，应该能收到很好的市场效果。当然，更可惜的，包括港台地区在内的国内许多公司也曾跟过“英杰传”的风，出过类似“英杰型”游戏，却没一个能让我记住它名字的。呜呼，这又是为什么呢？最近一年，继网络游戏之后，手机游戏又成了新贵，在那上面又看到了不少仿制的“英杰传TOO”的作品，从SFC到PC，从掌机到手机，看来，无论光荣是否仍垂青“英杰传”，这个经典的遗产总是不乏合法或非法的继承人呢。■



GBA版的三国志孔明传


GBA版的三国志英杰传



手机版的三国志英杰传关羽篇

手机版的三国志英杰传曹操篇



史诗与游戏

史诗是各种文化传唱他们的英雄与英雄业迹的文学形式。狭义的史诗指用诗歌形式表达的这类文体，像古希腊的《伊利亚特》和《奥德赛》；广义的史诗则可涵盖所有具备宏大结构或英雄精神的作品，如英国的《亚瑟王》。在20世纪末电脑游戏普及前，这些史诗就一直广为流传，给小说、影视，甚至游戏提供着丰富的灵感源泉。以致现在，基于史诗连同史诗的潜在影响产生的各种游戏正在将一切古典、现代和未来的英雄主义进行到永远。

文/陈京蕾

一、从《吉尔伽美什》到《英雄萨姆》

古巴比伦史诗《吉尔伽美什》是迄今世界上发现的最早的史诗，成诗的时间至少有三千年。其大意是说，有个人叫吉尔伽美什，他膂力过人，英姿出众，自恃天资不凡，在家乡“抢男霸女”，弄得怨声载道。因巴比伦民众向天神诉求，天神便派一头大牛来惩罚他。人牛大战，居然使他俩成为莫逆之交，而吉尔伽美什从此走上了为民造福的道路。在游戏的世界里，英雄终归是不朽的，吉尔伽美什的名字被做进了《英雄萨姆》，出现在第二代的一张地图里，叫“吉尔伽美什的庭院”（The Courtyard of Gilgamesh），场景


吉尔伽美什


吉尔伽美什降服巨妖洪巴巴



英雄萨姆

全是富丽堂皇的波斯建筑和精致华美的巴比伦花园。此外，《英雄萨姆》一代的大老板还是头大牛，这既符合古埃及牛神守墓的历史常识，又跟《吉尔伽美什》扯得上些许关系。玩《英雄萨姆》之后看看这部史诗，颇有亲切感，因为连主要人物的名字都事先记住了。

二、“荷马”的个人英雄主义

2004年根据古希腊史诗《伊利亚特》拍摄的电影《特洛伊》在国内上映时，尽管影片本身颇具争议，但传唱的是战争中的男人而不是战争的是非，这也正好继承了“荷马史诗”的精神核心：待敌对双方一视同仁，同等地赞美双方将士（阿喀琉斯和赫克托耳），赞美他们相貌俊美、智慧不凡，武艺高强等等。这用从小受到的非黑即白、敌我分明式的教育来看，简直不可思议哦。


荷马

“荷马史诗”重视人性胜于探究战争的正邪，一切行动都出于个人的态度，既没有罗马军人一切为了罗马的铁的使命，也没有中世纪骑士对上




阿喀琉斯


阿喀琉斯 Vs 赫克托耳

级和君主的舍命效忠，更没有印度史诗人物那种连雷锋叔叔都望尘莫及的高尚胸怀。尽管特洛伊战争影响深远，但把这场战争做进游戏，却是相当晚才发生的事情。2004年3月，一个名叫Slitherine的制作组终于开发了一款和特洛伊之战沾点儿边儿的游戏——回合制策略游戏《斯巴达人》(Spartans)。游戏发生在公元前400年左右，图像比较精细，战斗场面颇为粗旷。公元前400年离特洛伊战争已经有近800年的时间差距，但古希腊历代英雄都有以特洛伊战争英雄马首是瞻的传统，因此本作也就能跟"荷马史诗"拉上关系了，不久之后的2004年8月份《斯巴达人》的首部资料片《特洛伊之门》(Gates of Troy)开始发售。究竟是这个流传了28个世纪的传奇重开生命之花，还是游戏有让史诗宝刀不老的神奇功效，恐怕两种说法都对。


特洛伊木马

三、使命英雄主义的《埃涅阿斯记》

《埃涅阿斯纪》是一部国家指令的"任务作品"，由维吉尔应屋大维的要求撰写。讲的是特洛伊城破后，木马屠城的幸存者们在仅次于赫克托耳的特洛伊第二号大将埃涅阿斯的带领下，经过多年艰苦跋涉，一路漂流到意大利，建立罗马国家的故事。

埃涅阿斯所有行动都是为了建立一个新国家、新民族。他对追随者、家族、国家负有不可推卸的责任，他的个人意志也必须服从上述目标和使命。这种英雄主义对后世，特别是对20世纪战争文学、电影和游戏又带来了深远的影响。至今大多数现实主义战争文学和游戏的英雄品格设定，都不同程度地从《埃涅阿斯纪》中找到了源头。首先，一大批罗马题材的游戏，都以再现风起云涌、豪杰辈出的古罗马的特有历史地位为己任，像《帝国时代:罗马的崛起》、《罗马:和平女神》、《罗马:全面战争》、《罗马执政官》、《恺撒大帝》等。


《罗马:全面战争》



埃涅阿斯

罗马人写下的史诗，从《埃涅阿斯纪》开始就没有仁爱君父的帝王形象，也没有英俊浪漫的骑士风范，从事件到人物都只有一个目标——为了罗马！就连那些反对罗马的游戏，像《反抗罗马》、《汉朝与罗马》，亦是旗帜鲜明，目的明确——即使反击罗马也不能不以罗马为中心。其次，罗马的史诗非常现实，它只有英雄，没有美女;连英雄也是除了发号施令的就是坚决服从的，即使是帅哥也是政治味道十足，只要对比一下古希腊的阿喀琉斯、亚历山大雕像和古罗马的恺撒、屋大维雕像就可见一斑。而现在美国人制作的现实主义战争游戏，例如《三角洲特种部队》、《彩虹六号》、《霹雳小组》、《命运战士》、《秘密潜入》、《反恐精英》、《荣誉勋章》、《抢滩登陆》、《代号十三》、《全球行动》……所有主人公的个人形象，也像罗马的埃涅阿斯一样，是模糊的，缺乏个性的;他们只是美军、德军、反恐部队、战士、英雄、间谍等的代名词。


埃涅阿斯带领幸存者逃离特洛伊


凯撒雕像


卢浮宫中的屋大维雕像

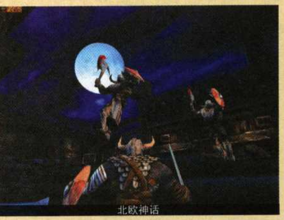
四、海盗的丰功伟绩

看过《教父》的人都知道，美国电影里是有黑帮英雄主义的;玩过《英雄本色》的人也知道，世界上是有暴力美学的。可是这种以杀戮为德，以犯罪为美的审美观，却不是20世纪好莱坞独创的。早在公元八九世纪的北欧，那里的史诗便唱出了这样一曲反派英雄的心声。

说起北欧，自然会想起海盗。他们穿皮戴甲，胡子拉茬，手持巨斧，凶恶残忍，而那个时代的北欧人民毫不否认他们就是英雄。在北欧的史诗里，劫掠就是致富，屠杀就是荣耀，甚至在光天化日之下夺人妻儿都是豪勇的体现。冰岛的《萨迦》和《埃达》，还有挪威的《斯诺里一世》，几部史诗的情节均是一片血雨腥风，几个海盗主人公都是既南征北战，明抢豪夺、又扶弱除魔，杀人如麻，他们是海盗中的强悍者，是那个时代的暴发户。然而，正是这种无法无天的霸道，使北欧的史诗有着一股磅礴的阳刚之气，使人不由自主地被它的魅力所吸引。


《尼伯龙根之歌》中英雄齐格弗里德的雕像

如果你想尝尝当野蛮的英雄是什么感觉，可以去看看上述史诗，当然更直观的是去玩《全面战争之维京人入侵》或者《北欧神话》，还有一部游戏叫《野蛮人》，虽然与北欧史诗距离很远，但它能够挖掘你心中潜藏的原始野性，这一点与北欧史诗异曲同工。公元8世纪与9世纪，海盗时代进入鼎盛，其间还有几部史诗，如德国的《尼伯龙根之歌》、英国的《贝奥武甫》等，它们的海盗气质就不那么浓了，风格介于海盗传说与中世纪骑士文学之间，那种明火执


北欧神话


贝奥武甫与巨龙之战


加冕的贝奥武甫

仗地寻事，快意地复仇的霸气，仍然顽强地抱牢历史对它的记忆，如果古罗马能在死亡 1300 年后赴北美再投凡胎，谁能否认美国的游戏制作人不会怀念北欧先民的海盗情怀呢?

五、骑士精神光荣永存

欧洲中世纪比较出名的史诗有英国的《亚瑟王》、法国的《罗兰之歌》、西班牙的《熙德》和俄罗斯的《伊戈尔王出征记》。《罗兰之歌》与《熙德》对后世的文学创作和游戏制作的主要贡献是提供了圣战意识与骑士精神两大主题，《亚瑟王》则为真人与鬼怪并存，利剑与魔法辉映的奇幻世界开了历史先河。不光许多游戏应《亚瑟王》而生，而且在更多的游戏中，我们可以看到亚瑟王世界的影子，甚至跨越时空地影响到了 21 世纪初一部伟大的电影《指环王》。

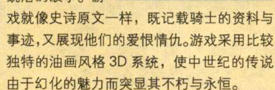
PENGUIN CLASSICS THE SONG OF ROLAND

《罗兰之歌》

《圆桌武士》系列，包括《圆桌武士》和《黑鹰传说》两代，是一套直接构筑在《亚瑟王》传奇之上的冒险游戏，他的主角是一个景仰骑士精神并刻苦学习怎样做一名骑士的小孩，用他的眼睛再现亚瑟王和他领导的圆桌武士们，在基督教和凯尔特人都想填补崩溃的罗马留下的历史空间的时候，试图赢得对英国此后数个世纪的统治的故事。游戏就像史诗原文一样，既记载骑士的资料与事迹，又展现他们的爱恨情仇。游戏采用比较独特的油画风格 3D 系统，使中世纪的传说由于幻化的魅力而突显其不朽与永恒。

El Cid

WARHAMMER HISTORICAL

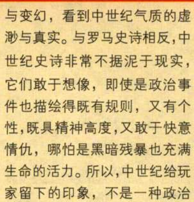

根据《熙德》改编的 Warhammmer 游戏


熙德雕像

中世纪的魅力在于荣誉与黑暗并存这一双重气质，这种气质不同程度地浸染过各种中世纪题材和魔幻题材的游戏，如：《魔兽争霸》、《哥特王朝》、《魔法门》及《魔法门：英雄无敌》、《勇士之王》、《凯尔特之王》、《武士传奇》、《圣女贞德》、《狮心王》、《骑士在线》、《荣誉骑士》等。主角们或富有忠君爱国精神，或具备骑士荣誉感，或干脆秉承骑士时代的黑暗面，用战争、外交、谋略在那个时代翻云覆雨。我们能在它们中看到亚瑟王、罗兰、熙德等人的影子，看到中世纪史诗的延续与变幻，看到中世纪气质的虚渺与真实。与罗马史诗相反，中世纪史诗非常不拘泥于现实，它们敢于想像，即使是政治事件也描绘得既有规则，又有个性，既具精神高度，又敢于快意情仇，哪怕是黑暗残暴也充满生命的活力。所以，中世纪给玩家留下的印象，不是一种政治目的，而是一种生活方式，这种生活方式可以被所有现实的和虚幻的世界所接受，可以被包括人类、猛兽乃至怪物的所有生命形式所实践。



亚瑟王



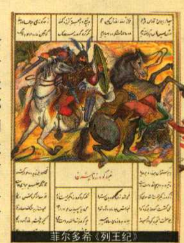

圆桌武士

六、《列王纪》中诞生的“波斯王子”

《列王纪》是一首先后描绘了十余个波斯勇士的长诗，这十个勇士有的是王子，有的还当过国王。“排名第一”者叫鲁斯塔姆。他出身皇族，自幼身强力壮，胆识过人，还未成年便杀死难以对付的白象。此后，他以波斯第一勇士的面貌出现在与敌国交战的战场上。在其余的王子中，作者菲尔多西又选出伊拉治、苏赫拉布、埃斯凡迪亚尔和夏沃什四人，围绕鲁斯塔姆形成一个“红花还需绿叶衬”的众星捧月圈。

从 20 世纪 80 年代那个轰动一时的 2D 动作游戏经典开始，波斯王子就成了勇敢、机智、冒险、与各种稀奇古怪的困难和敌人作斗争的英雄的形象代言人。虽然王子不再叫鲁斯塔姆，也不用那四个“陪衬”的名字，游戏的创意还是忠实于波斯史诗的基本特点。英俊的王子身旁总少不了美丽的公主，《波斯王子：时之砂》立竿见影，有的游戏评论说《时之砂》里那位公主不但不温柔，面对王子还凶了吧唧的。这可不能怪公主，更不能怪游戏。因为按游戏情节，公主是印度人，属于波斯的敌国，对待敌人能不像冬天般的冷酷么?《列王纪》里面的女性人物就不是省油的灯，有位公主因为鲁斯塔姆不答应她的要求（是宫廷事务不是男女关系，别想歪了噢），还恶狠狠地威胁过他呢。

《波斯王子：武者之心》也有类似现象，让人怀疑制作组是不是真地跑到史诗里去找过灵感，相比《时之砂》的意气风发，这一作里波斯王子目睹了个人的骄傲与自大造成的可怕后果，痛愧再也无法回到过去无邪的青春。等等，知道菲尔多西本来想在《列王纪》里说什么吗? 他就是想说青年人的纯真和直率比老年人的世故和腐朽好！书里面王子们磊落可爱，可一上了岁数当上了国王就老谋深算，让人讨厌！咦?《时之砂》说话了，这个意思不是《勇士之心》刚发现的啊，


菲尔多希《列王纪》


波斯王子—时之砂



在《时之砂》里，波斯国王不就是趁王子在阵前冲杀时用外交手段对印度搞阴谋嘛！不过，灵感采集多了，也会出点儿小乱子，游戏里波斯王子的性格成了个历史大杂烩——伊拉治的纯真虔诚、苏赫拉布的勇猛骄傲、埃斯凡迪亚尔的慓悍鲁莽、夏沃什的深谋远虑，当然还有鲁斯塔姆的事事总能成功，就全都根据情节的需要长到游戏主人公一个人身上了。

七、南亚魔幻的神奇力量

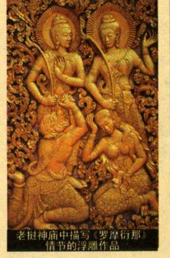
《摩诃婆罗多》和《罗摩衍那》并称为印度两大史诗，两部史诗规模都很大，《摩诃婆罗多》长达十万颂（两行为一颂），叙述了婆罗多族的两支后裔俱卢族和班度族争夺王位继承权的斗争，并穿插了大量神话传说，阐明了印度神话的三大主神的分工和地位——宇宙的最高存在梵天，保护者毗湿奴和毁灭者湿婆。《罗摩衍那》也有二万四千颂，用男主角罗摩和女主角悉多的悲欢离合作主线，写的是印度古代宫廷内部和列国间的纷争。《罗摩衍那》在国内外的影响大些，大家通过电影耳熟能详的那种印度式爱情故事，就是从这里发源的。



《摩诃婆罗多》情节插图

印度史诗，宗教味道非常浓，比如《摩诃婆罗多》，俱卢族的统帅毗湿摩（注意不是毗湿奴，小心别看混了）在被班度族射倒等待归天时，还不忘劝说两族和解。《罗摩衍那》的主角罗摩为了恪守孝道而自愿流放，为了取信于民而遗弃爱妻悉多。如此具有神性的品质出现在凡人身上真是既启人慧根又骇人听闻。

印度的史诗由于神性太强，显见被改编为游戏。唯有一丝联系的就是韩国人制作的网络游戏《密传》，其故事来源于印度神话的《八王传说》，游戏的主线是关于罗刹女的传说，并引进了《摩诃婆罗多》里阐明三大主神——创造神梵天、毁灭神湿婆和保护神毗湿奴那部分，还有众多其他善恶神，如吉祥天、阿修罗等。在角色选择中，比较为玩家欢迎的阿修罗族与罗刹族，人物形象男的英俊潇洒，女的美丽多姿，让许多初次接触，甚至是偶然接触《密传》的玩家，在不了解角色具体能力的情况下，凭着直观的感觉就选择了这两类角色。这跟《摩诃婆罗多》与《罗摩衍那》男女主角的唯美脸谱传统一脉相承。



老挝神庙中描写《罗摩衍那》情节的浮雕作品

八、《星球大战》与《魔戒》

使史诗一词在近年间大行其道的始作俑者，当推20世纪一部没有真实历史背景的三部曲作品——《魔戒》。《魔戒》原著和由它改编的电影《指环王》如今玩家已相当熟知。而当《指环王》在全球热映的时候，一部比《指环王》早30年便开始首播的《星球大战》系列电影，也一直被人们推崇为史诗。

《星球大战》与《魔戒》跻身于20世纪经典史诗作品之列，并不辱没史诗的威名。《魔戒》沾带些《亚瑟王》传统，《星球大战》则比较独创。它们的共同之处在于不但继承了现实维度上的世界文学传统，而且确立了古代传说的奇幻世界与未来时空的幻想世界跟人类真实历史的同等地位。在两部史诗性的电影获得了世界性的巨大成功后，还进一步激发了游戏厂家围绕它们的游戏开发权发生的激烈争夺战。它们是史诗创造游戏、并通过史诗继续自己生命的最直观、最典型的范例。

由《星球大战》衍生的游戏很多，FPS《死星战将》、《绝地武士》、《绝地武士 II》、《绝地武士学院》、《战争前线》及RPG《旧共和国战士：希思大帝》等等。《魔戒》及《指环王》衍生的游戏，数量繁多，与原作关系也更紧密，如ACT《指环王：护戒使者》、《霍比特人》、《指环王： 王者归来》及RTS《指王王：魔戒之战》、《指王王：中土之战》。传统的史诗，经过20世纪的的转型，在21世纪的商业时代，由于运作手法的高效化和传播范围的全球化，更是潜能无限，魅力永存。那些间接地受到《星球大战》和《魔戒》影响，从中发现灵感汲取营养的游戏更是层出不穷。



星球大战



指环王



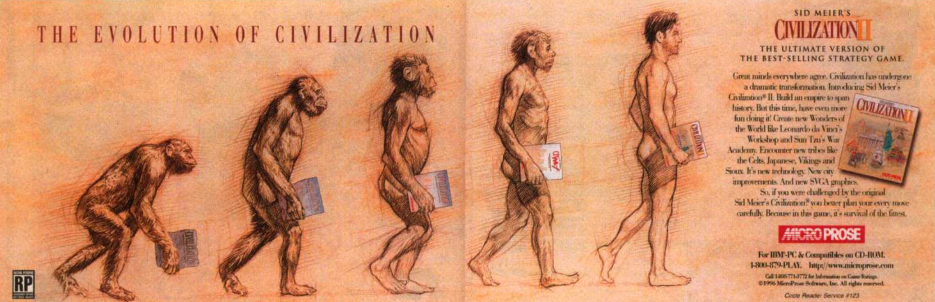
指环王

九、为了22世纪的处女地

从20世纪早期欧美史诗开始进入影视，到20世纪末《三国演义》风靡东亚，再到21世纪网游开始吸收印度神话，所有这些都在证明一句老话，是金子总会发光！北美领先了，欧洲出名了、东亚崛起了，同在苍天下的西亚、非洲、拉美、澳洲，也不可能永远沉默下去。亚美尼亚有《萨逊的大卫》、格鲁吉亚有《虎皮武士》、埃塞俄比亚有《埃塞俄庇斯》、马里有《松迪亚塔》、刚果有《李昂戈》、南非有《恰卡大帝》、阿根廷有《马丁·费耶罗》，还有在汉文化圈外为中华文明增光添彩的中国三大史诗《江格尔》、《马纳斯》和《格萨尔王传》，就像《魔戒》原著中写的那样，第三纪结束了，埃勒萨王逝世了，人类的历史还会以第四纪的名义继续下去。不管21世纪的游戏世界是谁的天下，没有力量会挡住这些来自处女地的史诗在22世纪、23世纪乃至更远的将来"入主中原"。当然还有在此领域尚不见经传的辽阔澳洲（特别是澳洲本土文化）。像现在一些五六十岁的人不理解为什么有那么多青年人喜欢韩国影片那样，我们中的一些人将来或许也会惊讶我们的后代为何会爱上非洲的战鼓、拉美的热舞或者澳洲的飞去来器的。■

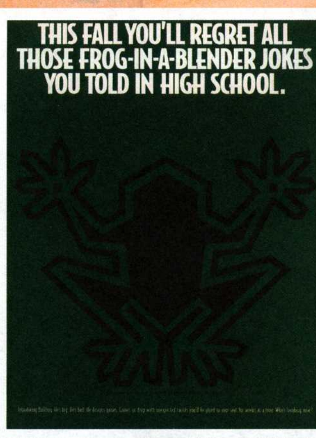


三国志



“文明的进化
席德·梅尔的
文明 II
最畅销的策略游戏终极版本”

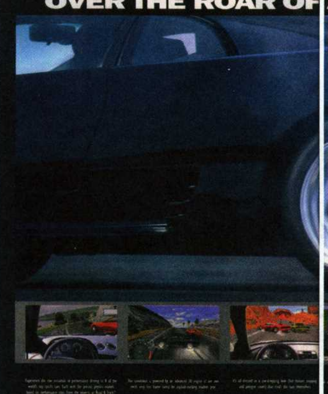
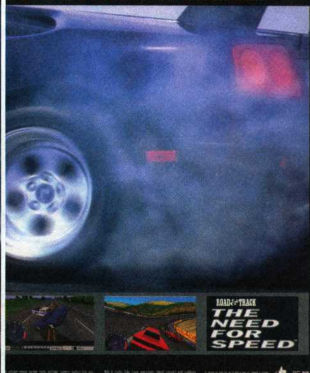
1996 年　一个控制“进化”的游戏，从猿到人的演化图示对于佐证一部成功系列作品的成长来说真是再形象不过了——但谁知道未来会是如何？不幸的是，在科幻片中的未来通常都不是我们想要的，而这部曾经无比辉煌的“进化”游戏的后续也日渐式微。



“这个秋季
你将为高中里
被指使去干的那些
搅拌器里塞青蛙的把戏
而后悔。”

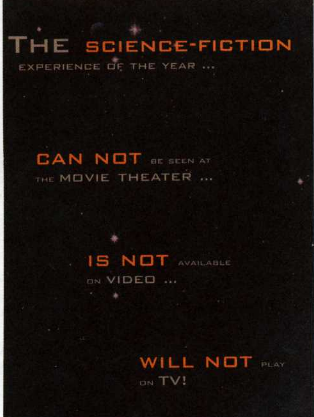
1995 年　牛蛙公司投入 EA 旗下后的形象宣传，他们的自述非常有趣：来介绍一下牛蛙。他体型大。他脾性坏。他设计游戏。游戏以出人意料的花样而富有深度，你玩上了就会被牢牢粘在坐椅上数周。谁在那儿笑？

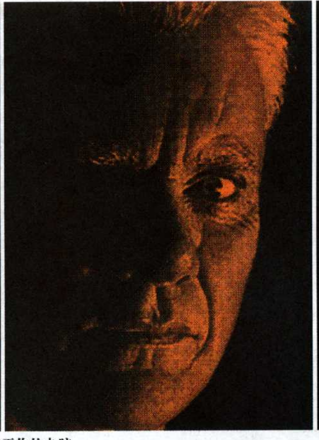


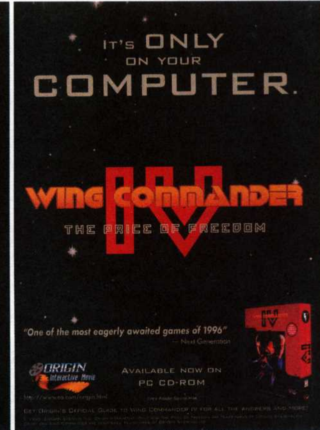



“在 450 匹马力的
引擎轰鸣中
很难听到理智的声音
极品飞车”

1994 年　《极品飞车》在它推出的最初时候，俨然抓住了竞速游戏的一个成功要诀——速度——因为它是每个竞速玩家的需要。不过在那个时候，它也不乏一些咄咄逼人的对手，幸运的是，它在后来比对手更早的以特别版的方式与硬件 3D 渲染携手，成为电脑游戏新世代的最初宠儿。不仅仅是耳朵，包括眼睛也会成为左右理智的原因。







"年度科幻体验...
无法在影院观赏...
未在录影带上发行...
也不能在电视上赏玩!"

"它仅存于你的电脑。

银河飞将IV自由的代价"

1996年　很难想象那个年代的电脑游戏创作天才们，是以怎样的激情来呼喊出如此不羁的口号。《银河飞将IV》作为史上第一款在电影院放映广告、采用真实布景而非蓝幕拍摄、产品预算高达1200万美元的电脑游戏，永远成为电脑游戏史上的传奇。

"如果目光也会致命
在Suncom F-15E战鹰系列之前
手握真实飞行摇杆的办法
要么加入空军
要么买架4400万美元的F-15"

1995年　Suncom一度以它的F-15战鹰系列摇杆在电脑游戏周边市场中声名鹊起，它的外观的确足够"致命"，不过，过于单一的产品线，还是使其在后期消声匿迹了。



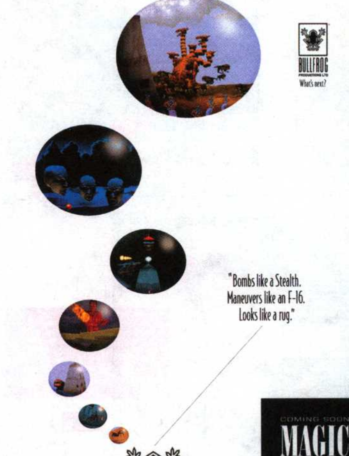
接下来是什么?

"轰炸如同隐形机。
机动性能媲美F-16。
看起来像块毛皮毯子。

即将上市
魔法飞毯II"

1995年　如果你看过前面那张莫名奇妙自我膨胀的海报，你一定会以为碰到了疯子。但当你翻了半天杂志才又看到这么一篇"下文"，你恐怕真的会先自己疯掉，或者，开始真正欣赏这帮自称"牛蛙"的家伙的幽默了。





魔兽争霸 III 之 结果由于4(上)



电脑超重



客户:"你们的广告上说这款笔记本电脑的重量是2.2公斤，可我称后的怎么是2.23公斤呢？你们这是欺诈行为，要么赔偿，要么我去投诉。"

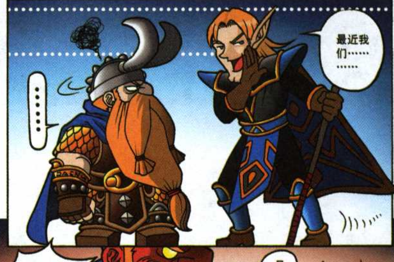
店长:"先生，您的机器是不是回去装了很多软件游戏，并储存了很多资料？"

客户:"是啊！那又怎么样？"

店长:"那就对了，那0.03公斤，就是装了软件后增加的。您看，电脑超重了0.03kg，也就是30g，这就是说您的硬盘上已经装了30个G的资料。所以，超重是完全正常的。"

魔兽争霸 III 之 结果由于4(下)







病毒比 Windows 好的六大理由



针对目前网上某些网民造谣说Windows操作系统实际上是病毒的传言，全球计算机病毒制造者协会发言人召开新闻发布会严正声明，予以否认，并指出了病毒比Windows好的六大理由：

1、病毒是免费的。
2、病毒无需很大的内存即可运行。
3、病毒不是每台电脑里都有。
4、病毒不会占用你太多的硬盘空间。
5、病毒没有BUG。
6、病毒不需要用户自己来安装！

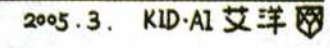
DOD胜利之日 之 走火入魔













电脑高手的下场



名人论CS

孙中山：拆弹尚未成功，同志仍需努力。
范仲淹：先队员之撤而撤，后队员之冲而冲。
白居易：千穿万炸始出来，犹抱AK半遮面。
孟子：警者，所以救人，拆弹，剿匪也。
孔子：射而不瞄则惘，瞄而不射则殆。
鲁迅：网吧本没有主，来的人多了也便立了主。
雪莱：雷布上了，胜利还会远吗？
钱钟书：仓库里的想出来，仓库外的想进去。
徐志摩：轻轻地我瞄着，正如我轻轻的蹲；我轻轻地点射，作别远方的悍匪。
余光中：乡愁，好像一张大大的地图，我在这头，悍匪在那头。
村上春树：匪并非反恐的对立面而作为反恐的一部分永存。
诸葛亮：运筹重狙之后，决胜千里之外。
雨果：世界上最宽阔的是海洋，比海洋宽阔的是天空，比天空宽阔的是人的胸怀，比人的胸怀更宽阔的是九倍放大的瞄准镜。
牛顿：如果说我比别人看得略远些，那是因为我站在狙击平台上的缘故。
比尔盖茨：等你有了16000元的时候你就会明白，钱不过是一种符号。
鲁迅：时间，就像反恐中的枪一样，只要你愿意捡，总还是会有的。







魔兽争霸III 之 石化无效　　魔兽争霸III 之 学《功夫》







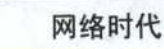


作者 / 赵骐

魔兽争霸III 之 援军



网络时代











今天你“愚”乐了么

——愚人节道具大阅兵

4月的第一天是“愚人节”，也是过得最不安生的一天，首先我们会小心翼翼的把防骗宝典背诵一边，然后警告自己要放下小小好奇心，严防在这一天里做任何不现实不理智的事，否则后果自负。其次呢，就是想出各种办法，去愚人一乐，大家开心又不伤感情。所以，在这一天里相信大家的脑细胞都会死上几百万几千万吧。什么？实在想不出来该怎么度过这一天？

Hmmm，我有个朋友，是个收集狂人，专爱收集一些奇怪的玩意，相信他的藏品会给你一些启发的。

●吓人口香糖

健牌口香糖，是人都吃过。当朋友从你摆放在桌上的五条装包装盒里拿起一条时，突然，一只蟑螂从盒子里跳出来，哇！小强！



●爆炸写字笔

把火药放进笔杆里，只要有人拿起笔，按动笔帽……“砰”！当然，不放火药的时候也是可以用来写字地。



●神奇墨水

不小心把墨水洒到朋友新衣服上，朋友要生气了？别着急，赶紧吹吹干，一点墨水的痕迹都看不出来了哦～



●辣牙签

酒足饭饱之后，来根牙签剔剔牙，不过先看好了，如果是辣牙签的话……上帝保佑你……



●痒痒粉

笑一笑，十年少，来包痒痒粉吧，保证你永远年轻！我们的口号是：愚人节牌痒痒粉，只要一点点，让你笑不停！



●吹不灭蜡烛

祝你生日快乐，许个愿吧……阿嚏……关键时刻，怎能……为啥这蜡烛吹不灭呢？呼～我再吹，终于灭了。为……为什么它又着了！



●电人摇奖机

老虎角子机，拉斯维加斯人都知道。你要不要来试一把？不过……你看，你总是那么急，我还没说完你就拉了，这个可是带电的，被电了吧？赌博果然害人啊。



●放屁袋

电梯里人满为患，这时却传来了一阵“悠扬”的放屁声，转眼之间，除了你以外的人都消失的无影无踪。于是你露出了得意的笑容。这一切都归功于你新买的放屁袋。



●喷水香烟

是不是对身边的烟民深恶痛绝？想好好捉弄一下他吗？如果你的答应是肯定的话，请使用“淋你一头”牌喷水香烟。



●黑眼圈万花筒

黑夜给了你黑色的眼睛，你却用它来看万花筒。遭报应了吧，瞧这眼圈黑的，跟熊猫似的。这就是看了会给你留下黑眼圈的万花筒，功效神奇吧。



●假香烟

饭后一支烟，快乐似神仙，离开工还有十分钟，抽根烟再干活。我抽我抽我抽抽抽。-_-#.....俺这烟怎么从中饭抽到了晚饭还没抽完呢？



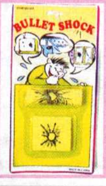
●穿指钉

救命啊，我的手指被钉子砸穿了，救命啊！医生快来帮我...... 嘿嘿，Surprise！这个是穿指钉而已。恩？你怎么晕过去了？醒醒！醒醒！我只是开个玩笑啊。



●碎玻璃

枪战！绝对是枪战，你看看这个玻璃，全是弹孔，想老子是多么威风的在枪林弹雨里穿行的。看着那些崇拜的目光，心里美吧，不过可要小心哦，牛皮可别吹破了，要不你就等着挨扁吧。



●喷嚏粉

啊嚏.这就是喷嚏粉的效果。



●车划痕

凭什么人家能看宝马大奔，我就只能骑我的破28。看我给你找点刺激。把这块假划痕贴在你车上，这下也轮到你郁闷了吧。





我的随身玩伴 2005' iQue 情侣秀 无责任点评

由神游科技(中国)有限公司主办,《家用电脑与游戏》杂志参与支持的"我的随身玩伴——2005 全国 iQue 情侣秀"活动将在 4 月揭晓结果!进入总决赛的 8 对情侣已经选出,大家请在 4 月 1 日后登陆 joy.ique.com 网站,看看他们中谁能胜出吧!

① 最般配的一对
女生:小阳阳
男生:MC 管



男生女生黑白配,非常登对,加上中间的小红点——限量版神游机,配色非常漂亮。可惜背景太马虎了,不晓得是哪里的烂台阶,应该拿 PHOTOSHOP 处理一下就好了~

② 最马虎的一对
女生:Angel
男生:DangerousAngel



这个有点像大头帖嘛!成像质量不是很高,而且神游机也只是贴上去的,差点意思~不过两位主角比较青春可爱,可以加分!

③ 最认真的一对
女生:崇子
男生:虫子



非常认真的一张作品哦~相貌、表情、服装,还有 PHOTOSHOP 的处理水平,都可以打 A 级的!最重要的是,这里面有两只小神游,一红一蓝,根据游戏规则,可以加分的呢~夺冠大热门!

④ 最惊艳的一对
女生:洛洛的世界
男生:负责



可以说是最漂亮的一张合影,美得像时尚广告,不过这两个人怎么都不像在玩 GBA 的说……看上去好像卖珠宝的,一共有两条项链、三只戒指、一对耳环……可怜的神游机,被挤到一边去了。

⑤ 最感人的一对
女生:潘多拉
男生:魔之盒



最感人的场面……虽然身陷铁窗,游戏之心不死,你来探监,为我送来了小神游……疑似在非典期间拍摄的。

⑥ 最卡通的一对
女生:ellie
男生:jacky



好卡通的一对男生女生,一代新新游戏人类的标准造型!还有表情真的是很夸张,背景颜色也非常 PP……可是为什么支持率不是很高呢?

⑦ 最亲切的一对
女生:糊涂虫
男生:东海之鲲



极具亲和力的一对组合,虽然不是惊艳的俊男美女,但是非常亲切,就像我们熟悉的朋友,男生憨厚的笑和女生灵气的笑相得益彰,加上小神游被放在重要位置——肯定是问鼎呼声高涨!

⑧ 最夸张的一对
女生:扣子
男生:空弥



各种家伙都招呼上了……而且还有蒙眼+捆绑,真的好 BT 啊……向在 GF 的屠刀威胁下,被蒙上了眼睛还在玩小神游的空弥大哥致敬!

神游有好礼!

为感谢《家用电脑与游戏》杂志社和读者对"我的随身玩伴——2005 全国 iQue 情侣秀"活动的支持,神游科技(中国)有限公司向《家用电脑与游戏》的读者送出 100 本神游马里奥主题的精美水晶封面笔记本~凡是填写并寄送 2005 年 4 月号《家用电脑与游戏》读者调查表的读者就有机会拿到哦!



给你机会 挑战智慧

家游竞拍总动员

以手机短信方式发送竞拍价格（整数或包括小数点及其后1位数字）到特服号码 8777237（移动）或 9877237（联通用户详见【参与方式】），**活动截止时出价最低、且独一无二者即可赢得大礼！**

至尊大礼：HP 畅游人 a1070cl 64 位家用游戏 PC

HP 发布 2005 年新一代银色畅游人家用电脑产品线，全面采用银色作为整机和外设的外观颜色，新款主机箱两侧边缘采用流线型圆弧边设计，与家具、电器融为一体，更可减少意外磕碰对用户造成的伤害。新一代 HP 畅游人 a 系列 AMD64 位机型，采用支持 64 位处理器和 PCI-Express 接口的 ATI RS480/SB400 芯片组，更配以 Nvidia GeForce 6600 显卡、512MB DDR400 双通道内存和 80GB SATA 硬盘，让发烧级游戏玩家的选择融入到 HP 畅游人系列家用电脑的人性化设计之中。面对价值 6699 元的 HP 畅游人 a1070cl 64 位家用游戏 PC，您准备与朋友们用几元钱猎取它?!



包含 AMD64 位技术的 Althlon64 3200+ 939 针处理器，与 ATI RS480/SB400 芯片组共同组建了高性能 PC 平台，支持双通道 DDR400 内存体系、4 组 SATA 硬盘（RAID0/1）、5 个 USB2.0、1 个 IEEE1394、1 个 S/PDIF 数字 5.1 音频、1 组 5.1 模拟音频，并以 PCI-E 总线的先进平台面向未来的数字娱乐应用。



Nvidia Geforce 6600 显示卡可以满足日益增长的游戏 3D 性能的实用要求，更提供双头输出能力；板载 Radeon XPress 200G 显示核心，可以提供额外的多屏幕显示应用支持。



系统快速拆卸组合设计及可扩展性体系，加上 HP 人性化机箱圆角造型及 9 合 1 前置数码读卡器，将 DIY 的性能路线与品牌机的整体设计充分融合，满足用户的各种需求。



注：货品以实物为准，本活动最终解释权归本刊所有。

显 示 器：17 寸纯平显示器
处 理 器：AMD Althlon64 3200+
内存规格：256MB×2 DDR400
硬盘规格：酷鱼 7200.7(ST380013AS) SATA 80GB/8MB 缓存
光驱规格：DVD/CD-RW Combo
显卡规格：Nvidia Geforce 6600 256MB/128bit
Radeon XPress 200G(板载备选)
显示输出：双头 DVI+VGA / VGA+S 视频 + 复合视频(板载备选)
外设接口：SATA150×4(RAID0/1)，并口×1，USB2.0×5
IEEE1394×1，10/100M 以太网
5.1 模拟音频，S/PDIF 数字音频
其它接口：9 合 1 前置读卡器，前置音频输入 / 输出
键盘鼠标：HP 多媒体键盘，PS/2 光电鼠标
保 修：3 年免费部件保修，1 年免费硬件上门服务。

产品内容包括：
- 显示器
- PC 系统
- 键盘
- 鼠标
- 安装海报
- 说明书及附件袋
- 电源线

有人靠运气
有人靠智慧
夺宝秘籍大曝光！

竞拍公告

每个人都知道 0.1 元是最低价！每个人都有自己的幸运数字！但要如何以小搏大、创造机会，抢得最酷玩物?!

如果准备花 10 元来抢宝，在 10、50、100、200、300 等价格区间选择你的 10 个幸运数字出价，那就远比傻乎乎的挨个出 0.1、0.2、0.3……要独特得多，也将有更大的机会将宝物收入囊中喽！

发挥你的聪明才智，成为至尊大赢家！



【家游竞拍总动员】（2005 年 2 月号）1GB 超大容量德劲电子 DE82 数码 MP3

江苏无锡 薛宏辉 1386***3127
DE82 MP3 随身听 / 1GB 容量
至尊大礼一：竞拍赢取价格
48.4 元！

陕西榆林 赵欢 1348***3942
DE82 MP3 随身听 / 1GB 容量
至尊大礼二：竞拍赢取价格
49.6 元！

1 元低价竞拍狂抢玩家大礼 家游竞拍总动员

① 超酷赢家规则

出价最低、且独一无二者！

没错，【家游竞拍总动员】就是要把价值不菲的超酷玩物送给你！你所付出的代价远远**低过你的预期！**

② 参与方式

■移动用户以手机短信发送任意价格（整数或包括小数点及其后 1 位数字，如 10.5）到特服号码 8777237，收到出价确认回复信息即出价成功。

■联通用户初次参与请以手机短信发送 JJ 到 9877，收到回复信息后即可直接发送报价到 9877237 报价((整数或包括小数点及其后 1 位数字，请在报价数字前加 0，如 025.6)，收到出价确认回复信息即出价成功。

■如果出价被他人重复报出，则会收到系统免费通知信息，此时可再次发送新价格参与报价竞拍。

③ 有效出价：

所出价格中没有任何中文字符；所出价格若含小数点，则小数点后仅有一位数字。

④ 竞拍时间

4 月 1 日 0 时~至 4 月 30 日 24 时

⑤ 赢家确定

当期竞拍结束后，由系统程序在所有出价中选取**无重复、最低价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。如果本期竞拍没有独一无二的出价，系统将进一步选取**重复次数最少、价格最低、且第一位出此价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。赢家将以所报价格购买本期产品。

赢家将收到通知短信，并可查阅下月的家游官方网站公告及杂志公告。赢家需携带本人身份证及竞拍所用手机交费凭证，到家游杂志社领取产品。

⑥ 特别提示

因网络问题导致当天出价没有收到回复，不能确定惟一报价是否被重复的玩家，请在活动临近结束时拨打客服电话，查询你的报价是否已被重复。系统提供商长达公司不对此承担任何责任。

参与活动费用：此活动按信息条数收费，**不用退订，不再参与不再收费。**

■发送短信收费：全球通、动感地带、联通短信息 **0.1** 元 / 条，神州行 **0.15** 元 / 条。

■出价确认回复信息（所报价格惟一或价格已存在）**1** 元 / 条。

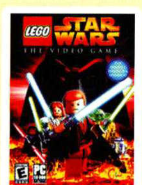
■竞拍其它相关信息（以前所出独一无二价格被后来的出价者重复、出价超出有效时间、超出有效价格、乱码无法识别等）通知**全部免费。**

领奖地点：北京市海淀区恩济庄 **18** 号院 **1** 号楼 **1104** 室，外地参与中奖者将提供免费 **EMS** 邮寄服务。

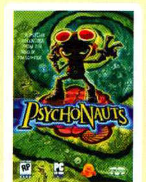
免费客服电话：800-810-5056，不支持 **800** 的地区可以拨打普通客服电话 **010-51665123**。

报奖办法：收到短信及客服人员通知中奖后，**3** 个工作日内办理报奖手续。

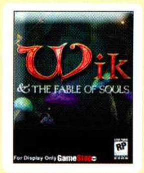
活动垂询电邮：playjp@playgamer.com 活动公告网站：www.playgamer.com



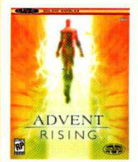
乐高星球大战
LEGO Star Wars
类型：AC
开发：Travellers Tales
发行：Eidos Interactive
日期:2005年4月1日(国外)



Wik 的森林奇遇
Wik & The Fable of Souls
类型：AC
开发:ReflexiveEntertainment
发行:ReflexiveEntertainment
日期:2005年4月1日(国外)



疯狂世界
Psychonauts
类型：AC
开发:DoubleFineProductions
发行:MajescoGamesInc
日期:2005年4月19日(国外)



救世主降临
Advent Rising
类型：AC/AD
开发：
发行：
日期:2005年4月30日(国外)

4月游戏“秀”



天骄 II

梦幻之星在线

新绝代双骄

网络游戏公开测试表

游戏	公司	网址	游戏	公司	网址
天骄 II	目标软件	http://www.tj2.com.cn	飞飞	网易	http://ff.163.com
梦幻之星	朝华数码	http://www.psobb.com.cn/top.html	神话	聚友网络	http://www.ryl.com.cn
赤龙剑心	万马网络	http://www.dragonheart.com.cn	侠义道	梦工厂	http://www.xiayidao.cn
密传	欢乐数码	http://www.tantracn.com	足球经理在线	新大陆	http://www.managerzone.cn
希望	光宇华夏	http://www.sealonline.com.cn	3D 西游	唐人互动	http://www.3dxy.cn
TO~星钻物语	游戏米果	to.gamigo.com.cn	劲乐团	久游	http://o2jam.9you.com
飚车	天纵网络	http://ctr.joyzone.com.cn			



飞飞

热血江湖



轩辕 II 飞天历险

近期内测网游焦点

游戏	公司	网址	游戏	公司	网址
新绝代双骄 OL	新干线	http://tth.gameflier.com.cn	轩辕 II 飞天历险	北京网星	http://www.swdol2.com.cn
热血江湖	一起玩	http://www.rxjh.com.cn	封神传说	光通	http://www.nabi.com.cn
幸福花园	第三波	http://www.sgonline.com.cn	洛奇	世纪天成	http://www.mabinogi.com.cn
RF Online	万马网络	http://www.chinarf.com	新古龙群侠传	91.com	http://gl.91.com/
幻想春秋 OL	金山软件	http://cq.kingsoft.com	传说 OL	锦天科技	http://www.saga3d.com/
豆豆秀	谱索网络	http://www.sshock.cn/Sshock/Default.asp			



星期一
星期二
星期三
星期四
星期五
星期六
星期日
MON
TUE
WED
THU
FRI
SAT
SUN
25
AREA-51
枪杀外星人大行动
《51区》发售
18
11
4
被遗忘的古老传说
奇幻角色扮演
《异教徒王国：调查》
发售
26
EMPIRE EARTH II
"帝国时代"挑战者
《地球帝国Ⅱ》发售
19
网坛第一美少女
莎拉波娃生日
12
WORLD OF EA SPORTS COLLECTION
运动收藏版合辑
《EA体育世界2004》发售
5
27
20
未来版全球
政治、经济、
军事争霸赛
《超级统治者2010》发售
13
6
NEMESIS
古老电邮方式
回合策略的单机版本
《激光复仇队》发售
28
GHOST RECON 2
应对全球军事危机
幽灵小队再行动
《幽灵行动Ⅱ》发售
21
复刻终极浪漫之旅
PS2版《浪漫沙加：
吟游诗人之歌》发售
THE AMITYVILLE HORROR
BASED ON A TRUE STORY
根据79年原版的恐怖翻新
《鬼哭神嚎》北美公映
华人"榜样"
成龙生日
SIN CITY
29
继文·迪塞之后，
艾斯·古巴再度挑战极限
《极限特工Ⅱ》北美公映
15
8
SAHARA
1
绝对"暴力"的
《原罪都市》
北美公映
30
BLACK & WHITE 2
上帝再疯狂
《黑与白Ⅱ》
发售
23
16
邻家女孩
徐静蕾生日
畅销小说"改"
极限生存片
《撒哈拉》北美公映
2
TEXAS HOLD'EM POKER SUPERSTARS
骗钱版"接龙"
传统桌面
《扑克超级明星》发售
17
10
眼泪压榨机
赵灵儿生日
3
家用电脑与游戏
Play!
2005.4
April

Play! 家用电脑与游戏

您的参与是对我们最大的支持——
邮编：100036
地址：北京市海淀区恩济庄18号院1号楼1104室
《家用电脑与游戏》月刊编辑部

2005年4月号 总第128期

家游FANS资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名：________ 年龄：_____ 性别：___

电邮：____________________

邮编：________ QQ：__________

地址：____________________

____

____

____

会员编号：________________

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象

□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章

____页 ____________

三、本期阅读最不舒适的版页

____页 不爽之处：__________

____

四、您读完本期杂志所用时间

____

五、您这本杂志的传阅人数为

□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手

请在读刊的同时随手记下发现的错误，打造更好的家游需要您！

___页__列___行__________

____

___页__列___行__________

____

___页__列___行__________

____

___页__列___行__________

____

读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏，请发挥热情投出神圣一票！

中国游戏风云榜

发烧榜：请推荐您正在玩的二款游戏

____

____

期待榜：您最想玩的三款未上市游戏

____

____

____

____

PLAY!留言板

____